OD WRZEŚNIA GAZETA BEZ CYBERTALERZYKA ZA WYJĄTKOWO ATRAKCYJNĄ CENĘ!

INDEKS 338443

Reset

MAGAZYN CYBER NI

Deus Ex
Shogun
Vampire Masquerade: Redemption

TEMAT NUMERU: MULTIPLAYER W AKCJI

Diablo 2 – długo oczekiwany hit!!!

SIERPIEŃ 2000 (08/03) (40) CENA: 4.90 ZŁ

ISSN 1428-2860

NOWA, DOSKONAŁA GRA RPG TWÓRCÓW NIEZAPOMNIANYCH PRZEBOJÓW: BALDUR'S GATE, TORMENT I SERII FALLOUT.

PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
CD PROJEKT

Forgotten Realms

ICEWIND DALE

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH

Wróć do Zapomnianych Krain (Forgotten Realms), gdzie czekają na Ciebie nowe przygody i nowe wyzwania. Tym razem czeka Cię wyprawa na mroźną i zlodowaciałą północ...

Icewind Dale to niezwykła wyprawa w świat smoków, magii i miecza oraz niesamowitych zjawisk. Fascynująca przygoda rozpoczyna się na wiele lat przed wydarzeniami w Baldur's Gate, a jej akcja rozgrywa się na północ od legendarnego miasta Baldur's Gate w zlodowacialym rejonie Icewind Dale. Będziesz się przedzierał przez gąszcz potężnych wrogów w ogromnych miastach, świątyniach, głębokich lochach, podziemnych jaskiniach, przerażających więzieniach, prastarych ruinach i w wielu innych lokacjach. Tym razem w jeszcze większym stopniu Twój los będzie zależał od doskonałych umiejętności walki. Przy pomocy magii i wiernych przyjaciół (Twoja drużyna może się składać z 6 osób) stawisz czoła nawet najbardziej niebezpiecznym potworom takim jak ogromne cyklopy czy potężne orogi. Czy jesteś gotowy podjąć to wyzwanie?

- Walki w czasie rzeczywistym oparte na zaawansowanym systemie bitew wykorzystanym w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Ponad 70 przeróżnych rodzajów postaci w tym po raz pierwszy naprawdę ogromne i potężne bestie.
- Możliwość modyfikacji właściwości bohaterów.
- Niezliczone czary i uroki, magiczne przedmioty i zbroje, questy i misje.
- Fantastyczna podróż przez zapierające dech w piersiach malownicze tereny krainy Icewind Dale.
- Niepowtarzalne efekty graficzne generowane przez ulepszony Bioware Infinity Engine, wykorzystany wcześniej w Planescape: Torment i Baldur's Gate.
- Rozbudowane scenariusze single- i multiplayer.
- Profesjonalna polska wersja językowa.
- Przystępna cena - tylko 99 zł! W sprzedaży na początku września.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Interplay™

BLACK ISLE STUDIOS

Advanced Dungeons & Dragons

OFFICIAL TSR Licensed Product

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Icewind Dale: ©2000 Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp.Wszelkie prawa zastrzeżone. Icewind Dale, FORGOTTEN REALMS, FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D logo, TSR i TSR logo są znakami hnadlowymi TSR, Inc., część Wizards of the Coast, Inc., i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Fallout 2, Planescape Torment, Baldurs Gate, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. The BioWare Infinity Engine logo jest znakiem handlowym BioWare Corp.Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja Virgin Interactive.

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA STRATEGIA MISTRZÓW GATUNKU – FIRMY MICROPROSE, CAŁKOWICIE PO POLSKU I ZA JEDYNE 79 ZŁ!

Majesty

Zbuduj królestwo, wyznaczaj nagrody, używaj czarów, odkryj świat na nowo. Ty tu rządzisz...

Już w sprzedaży!

79 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Zapewne wydaje Ci się, że Majesty jest podobne do innych gier strategicznych, jesteś jednak w ogromnym błędzie. Ta gra rządzi się zupełnie innymi prawami, jest nowatorska i przełomowa jak inne dzieła Microprose. Wreszcie będziesz mógł się skoncentrować na rządzeniu, a nie wydawaniu poleceń pojedyńczym jednostkom. Granie w Majesty to cudowne uczucie, przypomną Ci się noce spędzone przed Civilization...

Czy chciałbyś zostać królem, rządzić dobrze i sprawiedliwie? Bronić królestwa, walczyć z mitycznymi bestiami, ustanawiać nowe prawa? Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się nad tym, jak by to było, gdybyś mógł pokierować losem setek, tysięcy poddanych, budować zamki, niszczyć wrogie twierdze, wypowiadać wojny, zawierać przymierza? Twoje marzenia mogą się spełnić dzięki Majesty - tu czekają na Ciebie przygody jakich dotąd nie przeżyłeś.

MICROPROSE

HASBRO Interactive

DEVELOPED BY CYBERLORE WWW.CYBERLORE.COM

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

- Nowa pasjonująca idea - fantastyczna symulacja Twojego królestwa.
- Olbrzymi wybór budowli - gildii, koszar, wież magów, bibliotek, karczm, chatek oraz wielu innych...
- Różnorodność ras i jednostek: elfy, krasnoludy, gnomy, paladyni, magowie, rycerze i inni herosi.
- Rozbudowane i dopracowane do perfekcji scenariusze single- i multi-player.
- Ogromny wybór czarów oraz indywidualnych umiejętności bohaterów.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa.
- Rewelacyjnie niska cena - 79 PLN!

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Hasbro Interactive Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2000 Cyberlore Studios Inc. Wydawca Hasbro Interactive Inc. Produkcja Cyberlore Studios Inc. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

Reset

№ 8 (40) Sierpień 2000

- **Redaktor Naczelny:** Jacek Grabowski (DeStroyer)
- **Z-ca Naczelnego:** Maksymilian Wrzesiński
- **Sekretarz redakcji:** Piotr Janus
- **Dział opisów:** Kamil Ruszkowski
- **Dyrektor artystyczny:** Mirosław Urbaniak
- **Sztab graficzny:** Piotr Leczkowski, Piotr Hrycyk
- **PR MAN:** Piotr Pawlak **e-mail:** prman@reset.com.pl
- **Korekta:** Agnieszka Łukaszewicz
- **CD Manager:** Jerzy Sadkowski **e-mail:** j.sadkowski@reset.com.pl
- **Projekt graficzny Reset CD:** Piotr Leczkowski
- **Stali współpracownicy:** Michał Cichy, Łukasz Denejko, Robert H. Adler, Leszek Konaszewski, Jakub Kowalski, Tomasz Kowalski, Cyprian Ożyński, Jan Pachniewicz, Tobiasz Piątkowski, Maciej Petrycki, Konrad Pluciński, Agnieszka Prokopiuk, Adam Sobieraj, Roman Trylski, Piotr Wierzbowski, Radosław Wojciechowski, Krzysztof Woźniak.
- **Adres redakcji:** Reset ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa **tel. (022) 828-55-85 do 89** **fax (022) 828-55-88**
- **e-mail:** Redakcja@Reset.com.pl
- **internet:** WWW.Reset.com.pl
- **Dział produkcji:** J.P. Dyr. Grzegorz Burzyński, Małgorzata Frajndt **tel. (022) 828-09-75**
- **Prenumerata:** **tel. (022) 828-55-81** **e-mail:** prenumer@reset.com.pl
- **Reklama:** Sz. P. Kierownik Monika Kwiatkowska, **e-mail:** m.kwiatkowska@mediahouse.com.pl Mariusz Szynalik, Czarek Sochacki, Time & Space Media House **tel. (022) 829-67-76, 829-67-80, 81**
- **Promocja:** **tel. (022) 828-09-75**
- **Druk:** Winkowski Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
- **Dział kolportażu:** **tel. (022) 828-55-84, 828-09-75**

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Magazyn cyber niekulturalny Reset jest wydawany przez ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

Wydawca: Marek Rostocki

Hi there,

Sierpień z reguły jest po lipcu, więc chyba słusznie przypuszczam, że właśnie nadszedł ten miesiąc Matki Boskiej Żniwnej, Dożynek i takich tam. Jest to ósmy z kolei miesiąc roku, a jego nazwa pochodzi od sierpa, którym jak wiadomo tnie się zboże na polach. Za czasów komunizmu była propozycja, żeby następny miesiąc po sierpniu nazywał się młocień, a nie wrzesień. Ale nie wyszło. Nawet bardziej, niż ze Stalinogrodem.

Pierwszego sierpnia imieniny obchodzą Kalesonia i Grysław. Sześćset tysięcy lat temu tego dnia urodził się Komendiant. Dwanaście lat temu zmarł. W międzyczasie wybuchło też Powstanie Warszawskie i parę innych rzeczy. Uczcić tego nie zapomnijmy. Słońce wzejdzie o 17.55, a zajdzie o 14.36 lub odwrotnie. Księżyc złapał już fazę. Gwiazda Polarna będzie widoczna po prawej stronie ekranu. Aforyzm na dziś: „dwa razy do roku siedzi pająk w oku". Mądrość ludowa na dziś: „gdy na pierwszy sierpień wieje, to we wrześniu się odleje". Wodu sporo stroniczek. Wprawdzie w sierpniu wampiry nie żerują, ale warto przygotować się jeszcze przed sezonem. Polecam też artykuł o kampanii rosyjskiej Hitlera. Właśnie w sierpniu zupełnie nic sensownego się podczas tej kampanii nie stało, więc pasuje jak ulał. Niezły artykuł o samurajach i szogunach także jest typowo sierpniowy. Recenzji gierek nie brakuje, rozstrzygnęliśmy też — w końcu — nasz dwukółkowy konkurs. Ale co ja chrzanię o sierpniu, kiedy gwoździem programu będzie — młocień (tzn., przepraszam, wrzesień).

Dziewiąty miesiąc to zawsze kluczowa rzecz podczas ciąży. Jak wiadomo następuje wtedy rozwiązanie. Więc my też poszliśmy za ciosem i w bólach rodzi się zupełnie nowy, przebojowy „Reset". Wersja bez cedeka będzie wprawdzie nieco cieńsza, ale za to duużo tańsza. Stanie się z czasem — jak sądzę — kultowym pismem dla wszystkich prawdziwych graczy. Wersja z CD niby tak bardzo się nie zmieni, ale oczekujcie w środku zupełnie nowej treści. „Odloty" naprawdę odlecą i staną się minigazetką, organem wewnętrznym „Resetu" o dużym stopniu samodzielności. Powali Was (albo i nie) nowa grafika, ale nie bójcie się — to jest umiarkowany postęp w granicach prawa, więc liczymy że nowa forma nie tylko przyciągnie więcej czytelników, lecz także nie odstraszy starych.

Nie będę zdradzał więcej tajemnic, bo jak się dowie konkurencja to zaraz wszystko z nas zerżną, jak zawsze zresztą;)) A że rżnie się sierpem, to my w sierpniu podchodzimy zachowawczo, proponując Wam chwilowo tylko jedne większe novum — wspomniany już temat numeru. I czaimy się przed Wielką Zmianą, uśmiechając się półgębkiem zza twarzy pokerzysty.

Dr Destroyer Stremowany

1 - Nie zbliżać się
2 - Dotykać tylko w rękawiczkach
3 - Nędzna...
4 - Kiepska, tylko dla uzależnionych
5 - Przeciętna, dla fanów gatunku
6 - Niezła, na długie zimowe wieczory
7 - Dobra, choć nie pozbawiona wad
8 - Bardzo dobra, warta każdej złotówki
9 - Doskonała, wybitny przedstawiciel gatuku
10- Gra roku

PRZEŻYJ DRAMATYCZNĄ PRZYGODĘ W POMPEJACH TUŻ PRZED WIELKĄ ZAGŁADĄ!

POMPEI

Adrian Blake prowadzi życie, o jakim wielu mogłoby tylko marzyć. Jest znakomitym sportowcem, podróżnikiem oraz znanym i cenionym geologiem. Adrian poświęcił życie swoim dwóm wielkim pasjom: żonie Sofii oraz podróżom w najbardziej egzotyczne miejsca.
Po powrocie z jednej z wypraw z przerażeniem stwierdza, że jego żona... znikła! Blake podejrzewając działanie sił ponadnaturalnych przegląda stare manuskrypty, mając nadzieję, że właśnie tam trafi na rozwiązanie zagadki. Po przewertowaniu opasłych tomów, dowiaduje się, że aby spowodować powrót Sofii musi ocalić jej uosobienie żyjące w innych czasach oraz miejscu. Po wypowiedzeniu zaklęcia bogini Isztar, Blake przenosi się do Pompejów, do roku 79. Jest 20 sierpnia - 4 dni przed wybuchem Wezuwiusza... W kompletnie obcym mieście odnajduje w końcu Sofię, jednak ta... zupełnie nie pamięta go! Adrian stał się dla swojej żony całkowicie obcą osobą! Blake wpadł w naprawdę duże tarapaty - będzie musiał zdobyć serce Sofii i nakłonić ją do opuszczenia Pompejów, zanim wulkan zniszczy miasto w morzu ognia i popiołów...

- Niesamowity klimat, nieuchronnie nadciągającej apokalipsy - olbrzymiej erupcji Wezuwiusza, która kompletnie zniszczyła Pompeje.

Rewelacyjny, nieliniowy scenariusz, pełen momentów grozy, humoru oraz nieoczekiwanych zwrotów akcji.

- Oszałamiająca, trójwymiarowa rekonstrukcja Pompejów sprzed wybuchu wulkanu, powstała przy udziale ekspertów z dziedziny historii oraz grafiki komputerowej
- Fotograficznej jakości grafika stworzona za pomocą najnowszej technologii CINview zapewnia swobodne poruszanie się oraz rotację pola widzenia o 360 stopni
- Profesjonalna polska wersja językowa, w której udział wzięli Jan Kobuszewski, Wiesław Gołas oraz Jan Piechocinski
- Rewelacyjnie niska cena, za wspaniałą grę przygodową mieszczącą się na 2 płytach CD - tylko 79 PLN!!!

W sprzedaży pod koniec lipca

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
• CD PROJEKT •

© 2001 Reunion des Musées Nationaux • Cryo Interactive Entertainment • produkcja Arxel Tribe • Wszelkie prawa zastrzeżone

Réunion des Musées Nationaux

arxel tribe

cryo INTERACTIVE

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Różne tam takie owakie

Menu CD, czyli obyadek 8
Novinki-News-Neuheiten
— dla niewtajemniczonych: „Nowości" ... 9
Mg-listy, czyli „nic nie boli tak jak rycie" ... 74
Świat Kłejka, czyli Kwakłotr 72

Na Horyzoncie

Odyseja 15
Commandos II 16
Schizm 18
Blair Witch Project 19
Quake 3 Team Arena 20
Grand Prix III 21

Konkursy

Kolejny zabijający konkoors pneumatyczny 57

Odloty/Departures

Plan Barbarossa:
Jak Hitler chciał, ale mu Stalin nie dał 80
Krewkie geny:
Wampiry wysysają krew, ale PPS czuwa 84
Wampir też człowiek:
Oczywiście, nie dla łowców wampirów 87
Nie drażnić samuraja:
O tym, dlaczego nigdy (ale to przenigdy!) nie można wyciągnąć miecza z pochwy i innych podobnych japońskich przesądach. 88
!Ole?:
Raz torreador, a raz byk! O tanich jądrach z odzysku .. 90
Hip Hop:
Poskakać dobra rzecz, ale jeszcze przy tym przekazać jakieś treści? Przekonaj się, że to nie jest niemożliwe 92
Kaliber 44:
Walą prosto między oczy z baardzo grubej rury ... 95
Skóra na asfalcie:
Brzmi groźnie? To dobrze, bo chodzi o streetball 96
Zostań gwiazdą:
Jeśli nie masz już nic innego do roboty. W dzisiejszych czasach to mały problem — wystarczy program Music Maker 98

Vampyre Masquerade .44

„Kiedy podłączyłem komputer do głośników od wieży, dźwięk zaczął otaczać mnie ze wszystkich stron i był tak realistyczny, że grając w nocy (mimo, iż nie było pełni), parę razy podskoczyłem przerażony. Rano zaś, sąsiadka z przerażeniem spytała, jak długo zamierzam trzymać w domu wilka, tak sugestywne było wycie wilkołaka w jednej ze scen." (Ator)

Przygrywki

Blacha (chacha) 59
Internet na wakacje 62
A mnie się marzy kurna cheata 65

Deus Ex 32

Wielki hit Johna Romero. Po słabej Daikatanie i żenująco kiepskim Dominion, z Ion Storm wychynęła mroczna strzelanina z elementami RPG. W swoim gatunku nie ma sobie równych. Będziecie o niej opowiadać wnukom.

Recenzje

Diablo II 28
Hype 31
Deus Ex 32
Super 1 Carting Simulation .35
Shogun 36
Agharta 39
Case Closed 40
Ground Control 42
Vampyre Masquerade 44
Rollercoaster Tycoon
— dodatkowe atrakcje 46
Panty Rider 47

Shogun 36

Szokuje oprawą graficzną i dźwiękową. Klimatyczna muzyka, chmary biegających ludzików, stosy trupów. Witaj w średniowiecznej Japonii - w okresie kiedy w walce nad krajem ścierają się armie szogunów i roninowie wyjęci spod prawa. Dla fanów gier strategicznych - obowiązek.

Wilkommen zu DOS

I. .....Admin
II. .....Johnny
III. .....Recenzja przedziwna
IV. .....Nawilżacz Tonidizera
V. i VI. .....Sekretarkom cześć!
VII. .....Plamka na Pochewce
VIII. .....Coś typu jakby dekielek

Porodniki

Starlancer 66
Majesty 68
Martian Gothic 60

TEMAT NUMERU — MULTIPLAYER . .22

Gracze wszystkich krajów — łączcie się!

Jeśli grałeś już przez sieć, to przeczytaj, żeby się upewnić, czy przypadkiem bliżej nie ma jakiegoś serwera. Jeśli nie grałeś — zagraj, ale najpierw przeczytaj.

DEMA GIER

3D ULTRA PINBALL: THRILLRIDE
Wymagania: P133, 32MB, Win95/98, DirectX.
Kolejny pinball, tym razem w scenerii jakby żywcem wyjętej z wesołego miasteczka. W wersji demo grać mozna do uzyskania określonej liczby punktów.

AGHARTA
Wymagania: PII 266, 48MB, Win95/98, DirectX.
Gra przygodowa z trójwymiarową grafiką, łącząca elementy takich gier jak RIVEN i INDIANA JONES. Główny bohater wraz ze swoim wiernym towarzyszem, psem, szuka profesora, który zaginął na Biegunie Północnym.

DEUS EX
Wymagania: PII300, 64MB, Win95/98, DirectX, Akcelerator 3D.
Doskonała gra łącząca w sobie elementy RPG, action-adventure i FPP. Dodatkowo wszystko napędzane wspaniałym graficznie silnikiem wyjętym wprost z gry UNREAL TOURNAMENT.

F1 WORLD GRAND PRIX
P166, 32MB, Win95/98, DirectX, Akcelerator 3D.
Dynamiczne wyścigi samochodów Formuły 1.

FLYING HEROES
PII266, 64MB, Win95/98, DirectX, Akcelerator 3D.
Dość ciekawa i oryginalna gra typu FPP. Gracz steruje różnego rodzaju statkami powietrznymi, które walczą ze sobą na specjalnych arenach. Do dyspozycji oddano dość pokaźny arsenał latających urządzeń oraz wszelkiego typu broni.

MIDNIGHT RACING
Wymagania: Wymagania: PII 300, 64MB, Win95/98, DirectX, Akcelerator 3D.
Niegrywalne demo ciekawie zapowiadających się wyścigów samochodowych.

STARLANCER
Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, zalecany akcelerator 3D.
Bardzo ciekawie zrobiony symulator statku kosmicznego. Sterujący gwiezdnym myśliwcem gracz ma za zadanie wykonać szereg misji zleconych mu przez dowództwo.

VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION
Wymagania: PII 233, 64MB, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D.
Bardzo ciekawie prezentująca się gra action-adventure z elementami RPG. Gracz wciela się w postać bohatera walczącego z potężnymi siłami zła.

SOFT

Easy CDDA Extractor
Bardzo wygodny program do zgrywania na dysk twardy ścieżek audio z płyt CD oraz kompresowania ich do plików mp3.

Edit Pad Lite
Wygodny program mogący zastąpić windowsowy notatnik.

Icq2000
Popularny program do komunikowania się on-line.

ID3 Intelligent Tagger
Program do „wyciągania" tagów ID3 z nazw plików mp3.

ID3 Tagger
Program do wypełniania tagów ID3.

IrfanView
Wygodna i szybka przeglądarka plików graficznych.

Tric's Mp3 Renatager
Kolejny program do wypełniania tagów ID3.

MP3 Tag Exporter
Program umożliwiający tworzenie playlist utworów zapisanych w formacie mp3.

MP3 Tagger
Kolejny program do wypełniania tagów ID3.

MP3 Toolz
Pięć programów w jednym: CD Ripper, MP3 Player, MP3 Encoder, ID3 Tagger oraz konwerter mp3 do wav.

ReMixer MP3 to WAV Converter
Konwerter mp3 do wave.

SMS Express
Bardzo wygodny program do wysyłania SMS'ów przez internet na telefony komórkowe wszystkich krajowych operatorów.

Synchronix
Program przydatny dla osób mających więcej niż jeden komputer w domu. Pozwala na synchronizowanie wybranych katalogów na połączonych ze sobą komputerach.

The Ultimate MP3 Tager
Jeszcze jeden program wspomagający wypełnianie tagów MP3.

UltraPlayer
Ciekawy i wygodny program do odtwarzania plików mp3. Ma wbudowany ładny moduł wizualizacyjny, możliwość zmieniania skór i wyglądu.

Zip'N'All
Program do kompresji plików obsługujący kilka popularnych formatów.

Patche i poprawki
Diablo II patch 1.01
Ground Control patch 0.06
Soldier of Fortune patch 1.05
Tiberian Sun patch 2.03

Prezentacje
Magazyn NoName Nr 05

Magazyn Załoga G Nr 13

Wirtualny Komputer Nr 7

F.C. Arsenal Londyn
Strona WWW poświęcona klubowi piłkarskemu F.C. Arsenal.

SoundMen
Strona WWW przedstawiająca twórczość kilku chłopaków zajmujących się miksowaniem muzyki.

Czytelnicy
Prezentacja twórczości naszych czytelników: skiny do WinAmpa, mapy do gier, programiki, itp.

Ultima IX Poradnik
Poradnik do gry Ultima IX.

Reset WWW off-line
Dla tych, którzy jeszcze nie mają dostępu do internetu - strona WWW Resetu off-line.

QuakeWorld by RooS
Dawka najnowszych modów i konwersji dla wszystkich miłośników gry QUAKE III. W sierpniowym QW znajdziecie między innymi potężną kwakową konwersję Weapons Factory (ponad 70 MB stuffu)!

Sterowniki
DirectX 7.0A PL
Detonator 2 dla Riva TNT
3dfx Voodoo 3
Diamond Viper II

Reset CD

Widok i na przyszło ść

MAFIA

Przyznacie chyba, że w temacie gangsterów z okresu międzywojennego zawsze było coś intrygującego. Z takich realiów wywodzi się przecież słynny Al Capone. Za naszą południową granicą powstaje gra osadzona w tamtych klimatach — autorzy HIDDEN AND DANGEROUS wzięli się za grę action-adventure pod tytułem MAFIA. Akcja ma toczyć się na 12 kilometrach kwadratowych amerykańskiego miasta, do przejścia będzie 20 misji, w których należy posługiwać się takimi cackami, jak Tommy Gun, Colt 1911,

MAFIA

S&W model 27 Magnum i jeździć GO (!) różnymi samochodami z lat 30-tych, w tym także słynnym Fordem T. Gra jest zapowiadana na październik, ale zważywszy na fakt, że na E3 nie pokazano żadnej grywalnej wersji, radzę tę datę schować między bajki.

NARESZCIE W POLSCE!!!

Dwie wspaniałe, acz już niemłode przygodówki — LEISURE SUIT LARRY 7 i THE LONGEST JOURNEY — trafią na półki naszych sklepów! I to już na początku roku szkolnego. Pierwsza z nich to kolejna (jak do tej pory ostatnia) część opowieści o słynnym podrywaczu-nieudaczniku, który tym razem wyrusza w rejs wielkim okrętem, będącym w zasadzie wakacyjnym

The LONGEST JOURNEY

kurortem tej klasy, o której zwykło się gwarą mówić „full opcja". Śliczna pani kapitan statku organizuje zawody — taki specyficzny wielobój, którego zwycięzca trafia do jej loża. Natomiast TLJ to opowieść o tym, jak osiemnastoletnia artystka April Ryan ratuje nie jeden, a dwa światy — ten nasz oraz przylegającą doń Arkadię, czyli krainę magii. Obie gry cechuje przede wszystkim wysoka jakość zagadek i fakt, że ukażą się w polskich wersjach językowych. Z niecierpliwością wyczekuję informacji, jacy aktorzy podłożą głosy pod Larry'ego i April. Na pewno was o tym poinformujemy.

4x4 EVO

[Gathering of Developers]

Najnowszy produkt z boskiej stajni GoD to kolejne wyścigi wszędobylskich terenowych pojazdów, które — według zamierzeń autorów — będą mogły poruszać się bez ograniczeń po szesnastu przygotowanych lokacjach. Czekają na nas wysypiska śmieci, lotniska, pustynie i mnóstwo innych bezkresnych przestrzeni, z których będziemy zrywać trawę. Nieskrępowana wolność pozwoli znaleźć inną, krótszą drogę niż ta, którą zaproponowali organizatorzy wyścigu, a służyć ma temu specjalnie zaprojektowany system nawigacyjny, informujący o ogólnym zarysie wyścigu, aktualnej pozycji i możliwych krótszych trasach przejazdu. Oprócz obecnych w grze SUV-ów, czyli pojazdów, które wjadą wszędzie i na wszystko, znalazło się również miejsce na kilka najpopularniejszych aut. Malucha nie będzie. Chyba.

4x4 EVO

SIMMARS

[Maxis]

Zapewne wielu z was zainteresowały przypuszczenia dotyczące istnienia na Marsie wody (a co najważniejsze — życia) i zdjęcia planety, wykonane przez PathFindera. Pod koniec tego roku będziecie mieli okazję na własną rękę spróbować zasiedlić te tajemnicze tereny, a to dzięki wspólnemu projektowi Maxis i NASA. Agencja Kosmiczna, zainteresowana dotychczasowymi grami z serii Sim, postanowiła zasymulować mającą odbyć się wkrótce operację zasiedlenia Czerwonej Planety.

SIMMARS to pierwszy sim pracujący w pełnym trybie 3D, uzupełniony realistycznymi elementami — wszystkie pojazdy pochodzą z projektów NASA, a animacje wykonane zostały za pomocą techniki motion-capture. Naszym zadaniem w grze będzie wydobycie wszystkich niezbędnych do przeżycia minera-

łów, wzniesienie budynków, rozwój nauki i technologii, umożliwiającej docelowo wprowadzenie się na Marsa. Czy w SIMMARSIE pojawią się ufoki? Zależy od tego, czy NASA wyda ciała...

DARIA'S INFERNO
[Simon & Schuster]

Grupa Simon & Schuster, we współpracy z muzyczną stacją telewizyjną MTV, w październiku postanowiła uraczyć nas grą zatytułowaną DARIA'S INFERNO. Daria to dziewczyna, koleżanka Beavis'a i Butt-Head'a, znana ze swojej inteligencji, złośliwości i umiejętności korzystania z cudzego nieszczęścia. Nasz diabełek mieszka sobie w miasteczku Lawnsdale, ma szalejących za pieniędzmi rodziców, pop-siostrę, a wraz ze swymi wspomnieniami jest gwiazdą telewizyjnego show, pokazywanego przez MTV. W czasie jednej z lekcji w szkole Daria zasypia i przenosi się do piekielnego świata, kropka w kropkę podobnego do tego, w którym żyje. W tym właśnie momencie rozpoczyna się akcja gry, w której Daria musi przedrzeć się przez pięć olbrzymich poziomów pełnych umięśnionych futbolistów, nawiedzonych nauczycieli i odnaleźć kilka zaginionych w dziwnych okolicznościach szkolnych przedmiotów. Piekielnie dziwna będzie zapewne ta gra.

BATTLE OF BRITAIN
[Empire Interactive]

Twórcy MIG ALLEY postanowili przenieść nas w czasy II wojny światowej i pamiętnej bitwy o Anglię. W BOB zasiądziemy za sterami i działkami ośmiu myśliwców, m.in. Spitfire, Hurricane, Me109, Me110, Ju87 Stukas. Oprócz tego czeka nas niebo niemal całej południowej Anglii, rozciągające się nad terenem o powierzchni 800 mil kw., interaktywne kokpity, zarządzanie pracą silnika, bitwy z udziałem nawet tysiąca samolotów i możliwość koordynowania działań z pozycji dowódcy. Jak zapewniają autorzy, każdy, nawet zupełnie zielony pilot, będzie mógł przystosować BOB do swoich umiejętności, a realistyczny model lotu uzyskał aprobatę weteranów bitwy. Chmury będące idealnym schronieniem, lasy, miasta — wszystko to zostało ponoć dokładnie odtworzone, co w połączeniu z rozbudowanym multiplayerem czyni z BOB-a nie lada latający kąsek.

BEACHHEAD 2000
[Digital Fusion]

Niektórzy z nas pamiętają strzelanki z czasów, kiedy 256-kolorowa grafika była niedoścignionym marzeniem. Grupa Digital Fusion postanowiła przywrócić do życia jedną z takich gier i z pomocą zaawansowanej grafiki 3D przygotowuje się do wydania BEACHHEAD 2000, w której to zasiądziemy w jednym z bunkrów broniących plaż przed nieprzyjacielskim desantem. Co oprócz tego? Proponuję wyliczankę: całkowita swoboda ruchów (360 stopni), realistyczne dźwięki i eksplozje rodem z Hollywood, niepowtarzalne scenariusze, idealne odzwierciedlenie ruchów i fizyki newtonowskiej, magazyn pełen najróżniejszej broni i amunicji, kilka widoków na pole bitwy i cała gama efektów specjalnych — to tylko niewielka część elementów występujących w grze. Co ciekawe, autorzy zapewniają, że akcelerator 3D nie będzie potrzebny. A leżak i olejek do opalania?

SUPERCHIX '76
[Fiendish Games]

Jeden ruch kluczyka i dwanaście cylindrów rozpoczyna swój koncert. Naciskasz pedał gazu i w tym momencie kilka litrów wysokooktanowej benzyny zamienia się w obłok spalin, a na asfalcie pozostają za tobą tylko dwa pasy dymiącej jeszcze gumy. Tak, tak, drogi kolego! Tak właśnie jeździło się w Stanach trzydzieści lat temu, gdy królowały pięciolitrowe potwory. Dzięki pomocy Fiendish Games będziemy mogli choć na chwilę przenieść się w tamte czasy i rozegrać kilka mrożących krew w żyłach wyścigów. Wraz z ośmioma niepowtarzalnymi laskami będziemy palić asfalt na czterech trasach: Amazon Basin, Eilat, Sherwood Forest i San Francisco. Pościgi policyjne i branie zakrętów na ręcznym będą na porządku dziennym, a wszystko to razem z dobraną muzyką w stylu funky. W pudełku podobno znajdować się będzie doczepiane afro i gigantyczne bokobrody. Dla tych, co nie mają.

MASTER OF ORION III
[Quicksilver]

... należy do serii, która nigdy nie umrze. Towarzystwo z grupy Quicksilver zapowiedziało ostatnio trzecią część tej popularnej strategii, która ma się ukazać jeszcze przed Gwiazdką. Wprawdzie nikt o niej nie chce mówić, ale mimo to Red_Akcyjni agenci mało humanitarnymi metodami wyciągnęli parę informacji. Podobnie jak poprzednie części, MOO3 umożliwi nam budowę od podstaw międzygalaktycznego imperium. Do dyspozycji otrzymamy osiem ras i trzy razy większy niż w poprzednim MOO obszar gry. Autorzy zastosowali hybrydowe połączenie trybu turowego i real-time. Każdy gracz ma przydzielony pewien czas, w ciągu którego dokonuje modyfikacji, a sama walka rozgrywana jest w czasie rzeczywistym. Kolonizowanie planet, handel i walka o władzę, zadbanie o odpowiednią politykę gospodarczą i społeczną — to codzienne obowiązki właściciela planety. Ale trzeba uważać. Zawsze znajdzie się jakiś prowokator, któremu nie podobają się ceny bananów na Jowiszu.

HIGH IMPACT PAINTBALL
[Inforgames]

Inforgames postanowiło zaszczycić nas kolejną grą, w której niszczymy przeciwników za pomocą żelatynowych kulek z farbą.

Mowa tu oczywiście o coraz bardziej popularnym sporcie, jakim jest paintball. HIGH IMPACT PAINTBALL przeniesie nas w wirtualne, ale superrealistyczne tereny, gdzie — przywdziewając strój kapitana plakatówkowej drużyny i wykorzystując odpowiednie strategie — zetrzemy naszych przeciwników na kolorowy pył. Pluć będziemy z jednego z czterech dostępnych paintballowych pistoletów, które dozbroimy w międzyczasie w celowniki, lornetki i pojemniki z CO2. Urozmaicać grę będzie pięć trybów: podobny do deathmatchu Free-For-All; Siege — w którym atakujemy bazę wroga; SpeedBall — wygrywa ta drużyna, której członek pozostanie ostatnim z żywych i Capture The Flag. Szykuje się niezła zabawa z farbami. Nie tylko dla malarzy.

RETURN OF THE INCREDIBLE MACHINE: CONTRAPTIONS

Pamiętacie może gierkę zatytułowaną Incredible Machine? Trzeba było wykazać się w niej nie lada pomysłowością, aby z dostępnych części zbudować maszynę, która robiła dosłownie wszystko. Jako, że nastała moda na remake'owanie staroci, nie mógł on nie dotknąć poczciwej maszyny, wracającej wraz z podtytułem „ustrojstwo". Odnowiony szalony procesor przygotował ponad 250 przeróżnych łamigłówek i, aby stać się jego ulubionym czeladnikiem, chcąc-niechcąc musimy je rozwikłać. Oprócz zwyczajnych zagadek, do których już jesteśmy przyzwyczajeni, dostaniemy w prezencie również pięćdziesiąt innych, specjalnie przygotowanych do trybu multiplayer. Rozruch odnowionej maszynerii planowany jest lada moment. Trzymajcie zatem klucz francuski w pogotowiu.

RETURN of IM(...)

SILENT HUNTER II
[Mattle Interactive]

Pod koniec tego roku w nasze wyczekujące dłonie powinna trafić druga część symulatora niemieckiej łodzi podwodnej — SILENT HUNTER II. Nowa wersja stanowi niejako rozwinięcie i rozbudowanie rozgrywki, przy zachowaniu tych samych zasad i celów. Autorzy zaimplementowali m.in. system efektów pogodowych, które w znaczący sposób wpływają na zachowania łodzi. Delikatne falowanie, ostry szkwał, deszcz i noc — to wszystko trzeba będzie uwzględniać w przygotowywaniu strategii dla naszego U-boota. Na życie jednej z naszych czterech dostępnych stalowych puszek czatować będzie ponad 50 rodzajów alianckich samolotów, statków i łodzi podwodnych. W SH2 zastosowano najnowsze osiągnięcia 3D, dzięki czemu możliwe będzie swobodne rozglądanie się po oceanie i posyłanie na dno wrogich jednostek z pomocą trybu FPP, dział i torped. Podobno najskuteczniejsi dowódcy mają zapewnione widzenie z samym Adolfem.

THE MOON PROJECT
[TopWare]

Rację mieli ci, którzy przewidywali, że gra EARTH 2150 nie będzie ostatnim strategicznym tytułem sygnowanym przez TopWare. Dzięki doświadczeniu zdobytemu przy przygotowywaniu EARTH 2150, już we wrześniu narodzi się THE MOON PROJECT, gra strategiczna, w której fabuła biegnie równolegle z tą z EARTH 2150. W roku 2150, w czasie, gdy Lunar Corporation, Eurasian Empire i United Civilized States walczą zawzięcie na powierzchni Ziemi, na Księżycu uruchomiony zostaje tajny projekt. W celu wyjaśnienia sytuacji, w tamte okolice UCS wysyła olbrzymią armadę. Musisz dowiedzieć się, o co w tym wszystkim chodzi i dlaczego Lunar Corporation tak bardzo interesuje się tym projektem. Biorąc pod uwagę poprzednie gry wydawane przez TopWare, można wnioskować, że THE MOON PROJECT ukaże się w całkowicie spolszczonej wersji. Ale z taką wiadomością wstrzymajmy się do oficjalnej decyzji TopWare. Po co złego kusić?

The MOON PROJECT

NASCAR 4
[Sierra]

Grupa Papyrus jest jedną z niewielu, które tworzą naprawdę realistyczne wyścigi samochodowe. Jej flagowe dzieło, seria NASCAR, jest jedną z popularniejszych gier wyścigowych w historii. Idąc za ciosem, Papyrus przygotowuje czwartą część amerykańskich wyścigów, które mają szansę ukazać się jeszcze w tym roku. Cóż nowego przygotowali chłopcy z papierni? Pierwsze miejsce okupuje silnik gry. Ciało kierowcy będzie poruszać się w kabinie, auto odrywać się będzie od nawierzchni, a każde koło z osobna będzie kręcić się, a czasami blokować. Z kolei system 3D umożliwi rozglądanie się na boki i za siebie. Mniej zaprzyjaźnieni z kierownicą gracze będą mogli zmniejszyć realizm gry, włączając system kontroli trakcji i ABS. Czy dzięki takiemu posunięciu N4 zdobędzie nowych sympatyków? Wszakże Europejczycy nie lubią jeździć w kółko.

TERMINATOR 3

Nasi Red_Akcyjni szpiedzy, węszący po Hollywood niczym najprawdziwsze wyżły, wywąchali nie lada historię. Na początku przyszłego roku rozpoczną się bowiem zdjęcia do trzeciej części osławionego hitu z Arnoldem Schwarzeneggerem w roli głównej, czyli z Terminato-

rem. Ale to jeszcze nie koniec! Producenci zamierzają oprócz tego przygotować serial telewizyjny i — to, co nas najbardziej interesuje — grę komputerową. Mimo, że o filmie i grze jeszcze nikt nic nie mówi, udało nam się dowiedzieć, że pod znakiem zapytania stoi obsadzenie Jamesa Camerona w roli reżysera, ze względu na jego konflikt z producentami. Wiemy również, że stworzeniem gry nie zajmie się Bethesda, znana z poprzednich rozrywkowych produktów z zabójcą w tytule. Kto zajmie się spłodzeniem nowego wirtualnego Arnoldka, tego nikt nie wie. Nawet sam Arnoldek.

DRIVER 2

Od pewnego czasu wiadomo o trwających pracach nad powołaniem do życia drugiej części znakomitego KIEROWCY. Zasypywani tonami listów, twórcy gry doszli jednak do wniosku, że ich dzieło nie było zupełnie idealne, a jedną z wad był brak możliwości wieloosobowego ścigania się. W DRIVERZE oznaczonym numerem 2 sprawa ta ma zostać poprawiona. Autorzy zdecydowali się wykorzystać w tym celu m.in. podzielony na pół ekran. Jak twierdzą nie było to łatwe, gdyż w takiej sytuacji procesor musi przeliczyć dwa razy więcej elementów, niż zazwyczaj. Wprowadzenie trybu multiplayer zaowocuje na pewno podniesieniem atrakcyjności pościgów policyjnych, wyścigów i tzw. destruction derby. A oto przecież chodzi. A raczej jeździ.

FALLOUT:TACTICS
[INTERPLAY]

Fachowcy z Interplay postanowili nieco odbiec od role-playowego charakteru starego FALLOUT, dodać do niego szczyptę akcji i strategii — dzięki temu stworzyli TACTICS. Fabuła TACTICS przenosi nas w czasy między FALLOUT a FALLOUT 2 i opisuje historię klanu Brotherhood of Stell. Akcja rozpoczyna się w Chicago i rozgrywa na nieznanych do tej pory terenach. Mimo, że nowy FALLOUT wywodzi się z rasowego RGP-a, zawiera mnóstwo nowych elementów, jak np.: dowodzenie grupą sześciu uzbrojonych po zęby macho, specjalne ruchy (kucanie, pływanie), prowadzenie kilku rodzajów pojazdów, rozbudowany multiplayer, w którym każdy gracz kontroluje sześciu innych żołnierzy, zastosowanie mieszanego trybu turowego i szybkich, pochodzących z gier akcji, elementów. Na koniec warto wspomnieć, że cała historia została podzielona na pięć rozdziałów i 38 powiązanych ze sobą, równie mocno jak węzeł gordyjski, misji.

I'M GOING IN
[EIDOS]

Cała historia od początku wydawała się dziwna. Amerykańska broń nuklearna została skradziona z niemieckiej bazy wojskowej i tylko pewien rosyjski pułkownik twierdzi, że wie, kto jest złodziejem. W tym momencie do akcji ruszasz ty, w osobie agenta specjalnego Dave'a Jonesa, by odkryć, co

FALLOUT: TACTICS

FALLOUT: TACTICS

naprawdę się stało. I'M GOING IN, znany też pod nazwą PROJECT IGI, to przedstawiciel popularnego ostatnio gatunku strzelanko-łamigłówki, który nawiedzi nas jeszcze tej jesieni. Cały zestaw rozgrywanych na powietrzu i w budynkach ki znanej również z przedrostkiem GIANTS, znalazł wreszcie swe miejsce w kalendarzu. Wydawca zapewnia, że do tego czasu nie powinniśmy posiwieć — gra ma pojawić się w sklepach w ciągu dwóch miesięcy.

CITIZEN KABUTO

misji pomyka na mocno zmodyfikowanym silniku z JOINT STRIKER FIGHTER, co podobno ma zapewnić ultrarealistyczną fizykę ruchu pocisków. Zarówno do obrony, jak i do ataku służyć nam będzie zestaw złożony z dwunastu szpiegowskich zabawek, a podręczny radar pomoże namierzyć przebrzydłych wrogów. Wchodzisz w to?

POŚLIZGI

Ciągle przekładany termin premiery CITIZEN KABUTO, gier-

RED FACTION
[THQ]

Gdy znudziły wam się wszystkie pierwszoosobowe strzelanki, jakie do tej pory ukazały się, może to znak, że należy sięgnąć po coś nowego. Coś z czekoladą. Coś z zabawką... THQ, na spółkę z Volition, postanowiła zaskoczyć wszystkich maniaków krwi grą zatytułowaną RED FACTION. Zastosowano w niej zupełnie nowy i nieznany silnik Geomod, który zapewni maksymalną

ilość przemocy, krwi i zniszczenia zarówno w przypadku postaci, jak i przedmiotów. Zastosowana technologia umożliwi niszczenie ścian i budynków, a przez to tworzenie nowych ścieżek. Szykuje się, jak widać, prawdziwa pożoga. Znaczącym utrudnieniem mają być inteligentni przeciwnicy, nie strzelający bez sensu i celu, lecz stosujący skomplikowane zagrywki taktyczne. W roli wisienki na torcie zastaniemy prowadzenie pojazdów mechanicznych. Między innymi — ciągnik Ursus z wielkokalibrowym działem.

WIEŚCI Z NOVALOGIC

Jednym z tytułów, jakimi zabłysnęła firma NOVALOGIC, jest niewątpliwie DELTA FORCE: LAND WARRIOR. Nowologiczni chłopcy postanowili kontynuować dobrze rozpoczęte dzieło, czyli serię DELTA FORCE, jednakże najnowsza cześć żołnierskiej odysei jest swego rodzaju rewolucją. W końcu programistom udało się zaimplementować pełną akcelerację 3D. DF2 obsługiwała wspomaganie dla kilku rodzajów obiektów, lecz nie dla całej gry. LAND WARRIOR będzie pomykał na silniku, pracującej w charakterystycznej dla Novalogic technologii voxel, i zaoferuje fanom lepszą grywalność, płynność, mnóstwo detali i bardziej złożone lokacje. Nie przyjdzie nam długo czekać — tylko do września, ale gdzieś z tyłu, w kolejce, niknie COMMANCHE 4. Chłopcy zapewniają, że projekt nie upadł, tylko podlega nieznacznym modyfikacjom. Oby tylko nie podzielił smutnego losu DAIKATANY.

RED FACTION

CLOSE COMBAT: UTAH BEACH

[SSI]

Kontynuacji dobrze znanej wszystkim zatwardziałym strategom serii CLOSE COMBAT podjęła się grupa Atomic Games, znana między innymi z ostatnio wydanej BATTLE OF THE BULGE. Nowy sequel przeniesie nas ponownie w realia II wojny światowej, z tym, że, jak sugeruje podtytuł UTAH BEACH, wylądujemy na krwawych plażach Normandii w dzień inwazji aliantów w roku 1944. Odmiennie niż w poprzednich grach z serii CLOSE COMBAT, tym razem przejmiemy pełną kontrolę strategiczną i operacyjną nad działaniami naszych podwładnych. UTACH BEACH to kompleksowe pola bitew, szczegółowy nadzór nad jednostkami, walki na terenach miast, wysokiej jakości podkład głosowy,

MAG
MiM
Magia i Miecz
NOVICE ZONE
Od cRPG do prawdziwego RPG
JEST TYLKO JEDEN KROK
zajrzyj: www.mag.com.pl
Powiemy Ci, jak to zrobić...
Wydawnictwo MAG, ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa, tel./fax (0-22) 6424545 lub 6428285.

poraŻający liczbą detali świat i — co najważniejsze — więcej kampanii i misji. Patrząc na poprzednie dzieła autorstwa Action Games, możemy spać spokojnie. Oni dobrze wiedzą, co biega na plaży Utah.

SPEC OPS 2 ADD-ON

[ZOMBIE]

Z niepotwierdzonych źródeł wiadomo nam, że grupa Zombie zabrała się za przygotowywanie pakietu dodatkowych misji do gry SPEC OPS 2. Rozszerzenie, które nie otrzymało jeszcze właściwego tytułu, na samym początku istnienia było prostym patchem. Jednakże w „pra-niu" pojawiło się tyle nowych pomysłów, że nie sposób było upchać ich w objętościowo małym patchu. I tak — na najnowszy dodatek do SPEC OPS 2 składa się mocno zmodyfikowana inteligencja przeciwników i systemu wyszukiwania ścieżek, 25 zupełnie nowych misji, ulepszony kod trybu multiplayer i dodatkowo kilka nowych trybów wieloosobowej zabawy. Zazwyczaj przeradzanie się patcha w dodatek wiązało się z wydaniem kilku dodatkowych złotówek. Ale nie tym razem! Dzieło grupy Zombie będzie w 100 proc. bezpłatne. Czyżbym już w oddali słyszał gromkie brawa dla autorów?

MOHO

[LOST TOYS]

Umieszczone na Brytyjskich Wyspach studio Lost Toys, kojarzone jest ostatnio z grą MOHO. Produkt ten w Stanach pojawi się (lub nawet już się pojawił) pod nazwą BALL BREAKERS, ale tylko na PlayStation. Chłopaki z Lost Toys postanowili pocieszyć posiadaczy poczciwych blaszaków i zapowiedzieli rychłą premierę wersji na PeCeta. MOHO określane jest jako niezwykła gra akcji, a to przede wszystkim dzięki specyficznemu systemowi sterowania (który — jak zapewniają autorzy — jest dziecinnie prosty w obsłudze), a także dzięki efektom ciągłego przeistaczania się terenów, na których rozgrywana jest akcja. Zasady gry są proste: sześć postaci zostało odesłanych na planetę-więzienie, gdzie amputowano im nogi i zastąpiono stalową kulą. Aby odzyskać oryginalny narząd ruchu, należy stoczyć serię 60 charakterystycznych dla gladiatorów pojedynków. Tyle, że oni walczyli o głowę, a nie o nogi.

STARS SUPERNOVA

Miłośnicy wieczornego ślęczenia nad Excelem z niecierpliwością oczekują premiery drugiej edycji Stars. Gra o podtytule „Supernova" jest wersją rozwojową starego przeboju. Hardcore'owi strategy turowi z radością powitają zupełnie nowy, bardzo funkcjonalny interfejs użytkownika, piękną grafikę 3D gwiezdnych bitew, nowe technologie, części do statków, oraz atrybuty ras. Nieliczna grupka szczęściarzy gra już w zamkniętą betę, z której coraz to przeciekają do sieci nowe screenshoty. Premiera przesuwana była już kilkakrotnie, ale nasze sokoły szpiegowskie krakają o gwiazdce 2000.

DREAMCAST OFIARĄ HACKERÓW

Szczęście szefów Segi nie trwało długo. Azjatyccy specjaliści od obchodzenia zabezpieczeń poradzili sobie z montowanymi w konsolach napędami płyt CD i stworzyli pierwsze pirackie kopie gier. Korzystanie z pirackiej płyty umożliwia specjalny boot disk zawierający zmieniony program startujący konsoli.

Na nieszczęście piratów, Dreamcastowe płyty mogą zmieścić aż 1GB danych. Nie ma na razie możliwości wypalenia takiej objętości danych na domowej nagrywarce. Plotki głoszą, że od niedawna każda nowa gra na Dreamcasta będzie miała objętość ponad 700MB. A jeśli na rynku pojawią się 99 minutowe CDRy?

PLANY WYDAWNICZE

TYTUŁ	WERSJA POLSKA	PRODUCENT	TERMIN PREMIERY	CENA	DYSTRYBUCJA
Pompei	tak	Cryo	00-07-27	79	CD-Projekt
Vampire: The Masquerade		Activision	koniec lipca	199	LEM
Dark Reign 2		Activision	koniec lipca	169	LEM
Imperium Galactica 2	tak	Infogrames	00-08-01	119	LEM
Reach for the Stars		Red Orb	00-07-25	99	Optimus
Deus Ex		Eidos	sierpień	?	IMG
Sydney 2000		Eidos	sierpień	?	IMG
Crusaders of Might adn Magic	tak	3DO	sierpień	?	IMG

Bamse

ODYSEJA

O D Y S E U S Z ! D O D O M U !

W tym miejscu, czyli na początku, chciałoby się napisać coś w stylu „któż z nas nie czytał...", ale zdaję sobie sprawę, że „Odysei" nie czytało wielu młodych ludzi. Niestety, dzisiejsza młodzież ma taki stosunek do lektur szkolnych, że wciąż rośnie popyt na różnego rodzaju bryki i opracowania. Znaczne to oczywiście uproszczenie, ale i wielka intelektualna strata dla uczniów — nad powodem takiego stanu rzeczy nie ma się co rozwodzić, dość zauważyć jego istnienie.

„Odyseja" to sequel epopei „Illiada", opowiadającej o mitycznej Wojnie Trojańskiej. Po jej zakończeniu nastał czas powrotów żołnierzy do domów, do rodzin. O najbardziej spektakularnej z tych podróży opowiada właśnie „Odyseja" — Odys, zasłużony grecki wojownik, wraca do domu aż dziesięć lat, podczas których przytrafiają mu się najróżniejsze dziwne przygody.

Autorzy gry — Francuzi z firmy Cryo — postawili na oryginalne podejście do adaptacji wielkiego dzieła. Nie wcielimy się bowiem w samego Odysa, lecz w jego kumpla z dzieciństwa imieniem Heritas. Wyrusza on z rodzinnej Itaki na poszukiwanie Odyseusza, o którym słuch po Wojnie Trojańskiej zaginął. Akcja gry sunie krok za fabułą dzieła Homera — Heritas przez całe dziesięć lat „śledzi" swojego słynnego kolegę, odwiedzając po kolei miejsca i napotykając postacie, z którymi w epopei obcował Odys. Będą więc i Cyklopi, i Gorgon, i wycieczka do Hadesu, i jeszcze parę innych ciekawych spotkań.

ODYSEJA jest drugą grą z serii Cryo Legends, w których za kanwę scenariuszy przyjmuje się słynne mity z różnych czasów. Pierwszą grą była WEHIKUŁ CZASU. Obie używają nowego engine'u 3D o nazwie „Cryogen". Choć nie jest on może tak doskonały i błyskotliwy, jak silniki w innych grach action-adventure, to jednak działa sprawnie i bezwywrotowo. Postać jest skalowana, cienie generowane są w czasie rzeczywistym — wszystkie minima są spełnione. Gra ukaże się w naszym kraju oczywiście w polskiej wersji językowej i to za nieduże pieniądze — 69 złotych. Co prawda jeszcze nie wiadomo, jacy aktorzy użyczą głosów postaciom z gry, ale zapewne pojawi się jakieś znane nazwisko, tak jak w przypadku WEHIKUŁU CZASU (Krzysztof Kolberger).

Jak zapewniają autorzy, w ODYSEI przeważać będą elementy akcji. To dlatego, że Heritas na swej drodze napotka wiele nieprzyjaźnie usposobionych postaci. Znajdziemy oczywiście również i zagadki stricte przygodowe, które bynajmniej nie mają być jedynie tłem wydarzeń. Jako zatwardziały miłośnik przygodówek zapytam tylko: czy Odys wracając do domu, nie mógł wytłuc tych wszystkich potworów? Byłoby łatwiej...

COMMANDOS 2

MOTYLA NOGA! — KOMANDOS ZNOWU ZA LINIAMI WROGA

Tak tak, nasi podopieczni w zielonych mundurkach po raz kolejny trafiają za linie wroga. Znowu mają za zadanie spowodować tam jak największe zniszczenia, zasiać chaos, niepewność i relatywizm moralny. Okazało się, że mimo, iż skończyliśmy „jedynkę", to ciłopcy wojny nie wygrali i trzeba poprawić robotę tu i ówdzie. Stąd w ręce nasze trafi jesienią (jeżeli Mars, bóg wojny, będzie łaskaw) druga część gry COMMANDOS. Dużo lepsza, ładniejsza i w dużym stopniu inna od poprzedniczki.

Yanoos

To super, ale co skłoniło zespół Pyro Studios do zaangażowania się w produkcję sequela COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES? Na pewno nowe pomysły, które narodziły się od czasów pierwszej części gry. Nie oszukujmy się jednak — motywacją mógł być również fakt, iż pierwszy COMMANDOS miał rozejść się (według planu „maksimum») w liczbie 400 tys. egzemplarzy. Sprzedano ich o milion więcej. Tak czy inaczej zabawa szykuje się przednia. Na E3 pokazano filmik z gry, udało nam się dotrzeć także do nagrań wideo z siedziby Pyro, na których widać C2 w akcji. Robią one poważne wrażenie. Kluczowym dla nowego projektu ruchem było wywalenie do kosza w całości starego engine'u gry. I dobrze - dwa lata temu był on fajny, dziś byłby to rupieć. Nowy silniczek to nowe możliwości i wygląda na to, że Pyro'wnicy wiedzą, jak je wykorzystać. Przede wszystkim gra zyska nowe rozdzielczości - w sumie będą to 640x480, 800x600 i 1024x768. Szczególnie w tej ostatniej gra czaruje oczęta. Poza tym dostaniemy możliwość przybliżania i oddalania obrazu oraz obracania go, co bardzo przydaje się wewnątrz budynków. Nie dziwcie się - nasi pupile mogą teraz wchodzić do zabudowań, przeszukiwać pomieszczenia, otwierać i zamykać drzwi itp. Interakcja z otoczeniem stoi w C2 na dużo wyższym poziomie.

Innym elementem, który natychmiast rzuca się w oczy jest fakt, iż postacie są większe i nieporównywalnie lepiej animowane. Teraz, gdy nasz ludzik jest dwa razy taki, jak wcześniej, dokładnie widać to, jak się porusza. A robi to doskonale - w każdej z wykonywanych czynności wygląda bardzo naturalnie. Bardzo ładnie widać, jak biega, wspina się, wskakuje do wody...

Ale zaraz zaraz - jeszcze o tym nie mówiliśmy! Nasi bohaterowie zyskali kilka nowych umiejętności. Zanim powiemy o nich więcej, warto zauważyć, iż komandosi stali się bardziej wszechstronni. Zachowują się wreszcie tak, jakby wszyscy przeszli jeden trening oddziałów specjalnych. Nadal oczywiście są specjalistami, każdy w swojej dziedzinie (Tiny to nadal Iron Man, a Duke ze swoją snajperką tworzą zabójczy duet), jednak większość nie-specjalistycznych czynności stała się dostępna dla wszystkich. Każdy z nich umie pływać, każdy poprowadzi (lepiej lub gorzej) jakiś pojazd itp. Wreszcie mogą także wymieniać się ekwipunkiem.

Wróćmy do tego, co potrafią nasi ludzie. Na pewno szybko biegają - błyskawicznie przemieszczają się po planszy. Umieją przechodzić przez mur i wspinać się. Bardzo ciekawie wygląda Tiny, gdy wisząc na rękach przesuwa się na rynnie albo wykorzystuje druty i słupy telefoniczne do przemieszczenia się NAD niebezpiecznym terenem. Niesamowicie wyglądają także momenty, gdy wskakuje do wody z dużej wysokości albo z brzegu, a także gdy pływa i nurkuje. Świetnie animowane są pojazdy - wyobraź sobie sytuację, w której jeep z naszymi bohaterami ucieka pędząc przez zrujnowane miasto, wpada w poślizg na zakrętach, a siedzący z tyłu Tiny ostrzeliwuje pogoń z karabinu maszynowego. Miodzik.

Jeżeli jesteśmy przy pojazdach, to warto dodać, że będzie ich nieco więcej niż w «jedynce». Kierować będziemy mogli wspomnianym już jeep'em (typ «Willy»), czołgiem «Panzer III», ciężarówką Mercedes i kilkoma innymi maszynami.

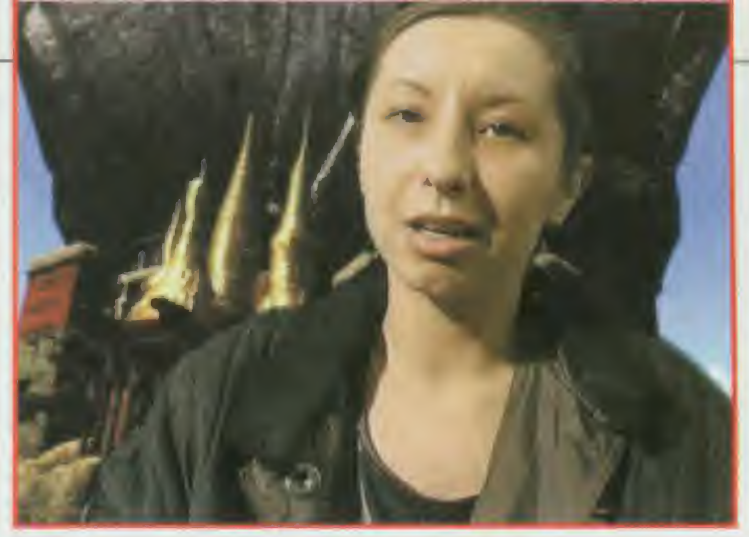
Kampania, którą znajdziemy w COMMANDOS 2, obejmuje 12 misji, a każdą z nich można przejść zarówno w trybie silgle, jak i multiplayer (opcja współpracy). Autorzy gry trochę rzucają nas po świecie - zwiedzimy Europę i Azję (Japonia, podobno także Chiny). Misje polegać będą na niszczeniu baz, okrętów, a w jednej z nich uciec będziemy musieli z wiernie odtworzonego obozu jenieckiego Colditz. Rodzajów zadań na pewno będzie więcej, ale nie martwiłbym się o ich jakość - Pyro na pewno wymyśli coś miłego.

Pod nasze rozkazy dostaniemy zapewne wszystkich ludzi z części pierwszej, a oprócz tego dwie (właściwie trzy) nowe postacie - złodzieja, kobietę określaną jako uwodzicielka i psa (Szarik? A może angielski Sharick?). Niestety, nie wiakładnie, jakie będą ich specjalne umiejętności, a gdybać nie ma sensu.domo jeszcze do

Co do samej rozgrywki, to ona także przeszła zmieniła się. Zabawa ma być sporo szybsza i bardziej emocjonująca. Pamiętamy przecież, że momentami «jedynka» była tak naprawdę grą logiczną, ospałą i pełną oczekiwania. Teraz będzie nieco inaczej. Piszę «nieco», bo nadal dobry plan i sprawne szare komóry bardzo się przydadzą, jednak refleks i błyskawiczne podejmowanie decyzji będą elementami równie ważnymi.

I tyle. O COMMANDOSIE 2 jak na razie nie było głośno, a według mnie może być to jedna z najlepszych gier tego roku. Zobaczymy.

Odmaszerować.



SCHIZM

MYSTERIOUS JOURNEY

OBCY WRÓĆ!

Bamse

Akcja zapowiadanej na jesień gry SCHIZM rozegra się na tajemniczej planecie Argilus. Jest rok 2083. Dziesięć miesięcy przed wydarzeniami, które opisuje scenariusz gry, na Argilusie wylądowali pierwsi ludzie. To, co zastali, zaszokowało wszystkich — na planecie istniała wysoko rozwinięta cywilizacja, dysponująca pełną przemysłową infrastrukturą, technologiami bardziej zaawansowanymi niż największym naukowcom spośród ludzi kiedykolwiek się śniło.

Ale pierwsi Ziemianie na Argilusie nie zdołali nawiązać kontaktu z żadnym z Obcych, gdyż tych po prostu nie było... Wszystkie te niesamowite budowle świeciły pustkami.

Natychmiast posłano na Argilusa ekipy badawcze, wybudowano też bazy wypadowe. Po czterech miesiącach wysłano do nich statek zaopatrzeniowy. On również po dotarciu na miejsce zastał pustki — naukowcy przepadli gdzieś bez śladu. To właśnie dwaj piloci owego statku stają się głównymi bohaterami gry. Ich zadaniem jest rozwikłanie zagadki zniknięcia grupy badaczy.

SCHIZM jest następcą REAH — gry przygodowej, opracowanej przez Polaków z rzeszowskiej firmy LA Avalon. Obie utrzymane są w konwencji słynnych MYST czy RIVEN — gier rozgrywanych w dość sennym tempie, a których esencją są fenomenalnie zaprojektowane łamigłówki wać się statycznej, acz przepięknej szaty graficznej. Wszystkie tła i obiekty są przygotowywane z pedantyczną wręcz dbałością o szczegóły. Choć podczas gry na ekranie naprawdę niewiele będzie się ruszać (oprócz momentów, w których wyświetlany jest jakiś filmik, np. symbolizujący przejście bohatera z jednego miejsca w drugie),

to i tak wszyscy gracze i krytycy będą piali z zachwytu nad artyzmem szaty graficznej.

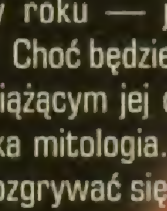
Autorzy zadbali o to, aby SCHIZM mógł z powodzeniem rywalizować z trzecią odsłoną MYST-a, czyli EXILE. Mogą się pochwalić wieloma stojącymi na najwyższym światowym poziomie elementami technicznymi (szybkie technologie kompresji wideo, zaawansowany engine grafiki prerenderowanej V-Cruise czy pełna trójwymiarowość dźwięku) oraz świetnymi autorami scenariusza, z pewnością doskonale znanymi miłośnikom fantasy: Tomaszem Kołodziejczakiem oraz Australijczykiem, Terrym Dowlingiem.

Że warto robić takie gry i że wzbudzają one olbrzymie zainteresowanie graczy, niech świadczą wyniki: MYST i RIVEN sprzedały się w sumie w rekordowej liczbie 9 milionów egzemplarzy na całym świecie (MYST to bezsprzecznie bestseller wszech czasów, RIVEN natomiast jest w pierwszej piątce tej klasyfikacji), a REAH to najczęściej kupowana na świecie gra produkcji polskiej — w ręce graczy poszło jej około pół miliona sztuk! Jeśli tylko autorom SCHIZM-u uda się zaprojektować zagadki, stojące na wysokim poziomie, to można się spodziewać poprawienia tego wyniku. Życzę tego autorom z całego serca, równie mocno życzę nam wszystkim dobrej zabawy na planecie niewidzialnych Obcych.

BLAIR WITCH PROJECT

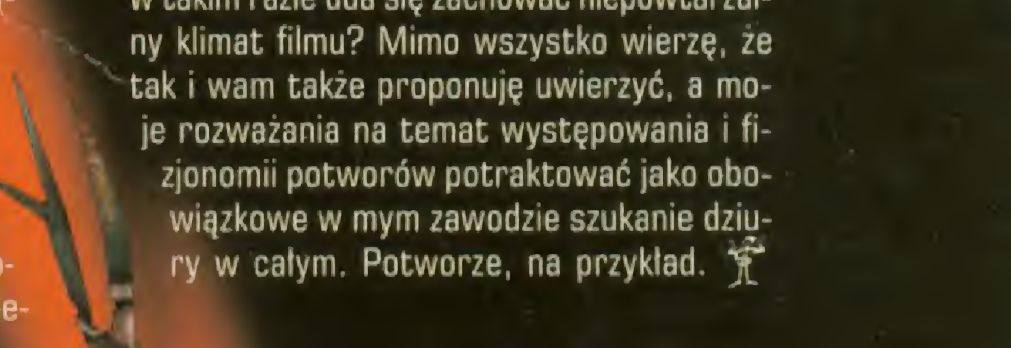
BABA JAGA W TRZECH KAWAŁKACH

Czy jest jakiś miłośnik horrorów, który nie słyszał, ba — nie widział filmu „Blair Witch Project"? Nie sądzę. Niskobudżetowy film wytwórni Haxan z Florydy, którego premiera odbyła się mniej więcej rok temu, od razu zyskał sobie status kultowego, a zainwestowane weń pieniądze przyniosły 150 mln dolarów czystego zysku. Skąd wziął się ten spektakularny sukces, jaki nieczęsto staje się udziałem studia spoza Hollywood? Ano w czasach, gdy techniką komputerową można wprawić w ruch i pokazać praktycznie każdy wytwór ludzkiej wyobraźni, „Blair Witch Project" był oparty na umiejętnym wprowadzeniu w życie starego jak świat twierdzenia, że najbardziej przerażające jest to, czego nie widać. Choć w filmie nie pokazano ani jednego strasznego i obrzydliwego potwora, to bał się każdy, kto wybrał się do kina.



Szefowie firmy wydawniczej Gathering of Developers podpisali kontrakt, dający im licencję Blair Witch Project. Na mocy umowy uzyskali prawo do stworzenia i sprzedawania nie jednej, ale od razu trzech gier zatytułowanych tak samo jak film. Do pracy zaprzęgnięto natychmiast trzy niezależne firmy developerskie: TRI, Human Head i Ritual Entertainment. Nie znaczy to wcale, że powstaną trzy kompletnie różne gry. Wręcz przeciwnie. Wszystkie będą wykorzystywać sprawdzony, acz usprawniony engine z gry NOCTURNE, wszystkie będą więc grami, w których akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby. Różnić się mają w zasadzie jedynie fabułą. Idea jest bowiem taka, aby te zespoły produkcyjne ściśle ze sobą współpracowały i razem stworzyły schemat, który będzie stanowił podstawę każdej części. Koordynowane mają być nawet terminy wydań. Gry mają ukazywać się w miesięcznych odstępach podczas najbardziej posępnej pory roku — jesieni. Oczywiście tego roku.

Choć będzie to trylogia, jedynym elementem wiążącym jej części będzie blair-witchowska mitologia. Każda kolejna gra będzie rozgrywać się wcześniej niż poprzednia — ostatnia zahaczy nawet o XVIII wiek. Pojawią się w nich zarówno postacie z filmu (np. Rustin Parr), jak i gry NOCTURNE (członkowie grupy Spookhouse). Generalnie za każdym razem zadaniem gracza będzie rozwikłanie pewnej zagadki kryminalnej, dotyczącej okrutnego morderstwa (bądź serii morderstw), o którego dokonanie nie podejrzewa się ludzi, tylko jakieś nadprzyrodzone istoty.



Prawdę mówiąc nie widzę szans, żeby trylogia BLAIR WITCH PROJECT mogła okazać się fiaskiem. Sprawdzony engine, interfejs i formuła gry, do której dodany zostaje jeszcze chwytliwy tytuł i fabuła — czegóż chcieć więcej? Moje jedyne obawy wiążą się z dość nietypowym problemem związanym z adaptacją BWP do realiów gry komputerowej: jak już wspomniałem, film osiągnął status kultowego dlatego, że na ekranie ani razy nie pojawił się żaden potwór, a w grze przecież musimy widzieć, do czego strzelamy. Monstra więc będą. Czy w takim razie uda się zachować niepowtarzalny klimat filmu? Mimo wszystko wierzę, że tak i wam także proponuję uwierzyć, a moje rozważania na temat występowania i fizjonomii potworów potraktować jako obowiązkowe w mym zawodzie szukanie dziury w całym. Potworze, na przykład.

TEAM ARENA

RATUJ SIĘ, KTO MOŻE!

QUAKE 3

QUAKE3 to bardzo dobra gra, ale nie w trybie teamplay. Dwuosobowe pojedynki albo FFA da się oglądać bez ziewania, jednak już rozgrywki drużynowe są w większości wypadków tak nudne, że tylko ciekawość końcowego wyniku trzyma widza przed monitorem. Id Software zdaje się rozumieć ten problem. Ma już nawet gotowy plan naprawczy w postaci ukazującego się pod koniec wakacji dodatku TEAM ARENA.

Zmiany widoczne są już na pierwszy rzut oka. Kompletnej zmianie uległ moduł UI (user interface), w tym HUD. Każda z jego części jest teraz wysoce modyfikowalna, można na przykład dowolnie zmieniać rozmiary liter i cyfr, wyświetlanych ikon etc. Co więcej, poszczególne fragmenty HUD-a można przemieszczać na ekranie metodą drag&drop! Przydatną opcją będzie namiastka radia, pozwalającego wysyłać partnerom z teamu wiadomości w formie dźwiękowej. Do tej pory trzeba było czytać tekst pojawiający się na ekranie, odrywając na chwilę wzrok od miejsca akcji. Nierzadko kończyło się to fatalnie.

Najciekawszą zmianą będzie wprowadzenie dwóch nowych trybów gry - Overload i Harvester. Pierwszy z nich wymaga map z umieszczonymi w bazach obu drużyn obeliskami. Zadaniem każdej z ekip jest zniszczyć artefakt wroga, a nie będzie to łatwe, gdyż nie dość, że ma on tysiąc punktów życia, to na dodatek z wolna regeneruje się.

Znacznie ciekawszy wydaje się Harvester, mocno przypominający dwójkowy MOD Headhunters. Każdy zabity przeciwnik zostawia po sobie czaszkę, którą należy zabrać i zanieść do jego bazy. Jedna czaszka = jeden punkt, przy czym można nosić dowolną ich liczbę. Dotknięcie czaszki martwego partnera powoduje jej zniknięcie (wróg nie zdobędzie punktu). Zapomniałbym o najważniejszym - czaszki zabitych pojawiają się w jednym, specjalnie do tego przeznaczonym miejscu mapy. Walka o jego kontrolę jest zwykle bardzo zażarta.

Kwakowy arsenał powiększy się o „jedynkowego" nailguna, czyli karabin strzelający gwoździami, „dwójkowego" chainguna, który podobno bardziej przypomina swojego protoplastę z DOOM-a, oraz stawiacz min (DUKE NUKEM 3D?). Szczególnie ostatnia broń budzi olbrzymie kontrowersje wśród fanów meczy drużynowych. Totalne zaminowanie niektórych fragmentów mapy będzie dość często stosowaną taktyką, która jest może i skuteczna, ale krańcowo frustrująca dla graczy.

Pojawią się dwa nowe przedmioty - sfera nieśmiertelności i kamikaze. Pierwszy blokuje wszystkie uszkodzenia, ale zatrzymuje gracza w miejscu (!). Moim zdaniem kompletna pomyłka. Drugi artefakt daje możliwość wykonania samobójczej eksplozji z szansą na rozgibanie kilku przeciwników znajdujących się w zasięgu. Eksplozję można jednak przeżyć, gdy posiada się odpowiednią liczbę punktów zdrowia i zbroi.

Miłośnicy starego CTF-a ucieszą się niezmiernie z obecności czterech „permanentnych" runów, które można nosić aż do śmierci. Doubler to 66% quada, Guard ulepsza zbroję, Ammo Regen automatycznie uzupełnia amunicję (niezłe kombo z chainem), a Scout pozwala zdecydowanie szybciej biegać.

Czy kwakowa społeczność zaakceptuje kolejną propozycję id Software? Trudno powiedzieć. Z jednej strony mamy dawne dodatki Xatrixa i Rogue'a, które wprowadzały dość podobne zmiany, a mimo to zostały natychmiast zapomniane, z drugiej zaś autorytet id, który wciąż działa na wielu. Jednego jestem pewien w stu procentach - nie zobaczycie mistrzostw Harvestera w CPL.

GRAND PRIX 3

INTERNET JEST ZA WOLNY...

Nareszcie! Kiedy kupicie ten egzemplarz Resetu, zajrzyjcie do sklepu z grami i sprawdźcie, czy GP3 nie stoi już na półce. Premiera, przekładana prawie tyle samo razy, co w przypadku DIABLO2, ma odbyć się 28 lipca. Po tę grę będzie warto pojechać nawet do Londynu.

Trzy i pół roku prac zaowocowało symulatorem, który - jak twierdzą wtajemniczeni - jest najbardziej realistyczny na rynku. Ciekawe, jak można coś takiego sprawdzić? Może ktoś spyta Schumachera? Jedną z nowości, na którą warto było czekać tyle lat, jest bardzo dokładna symulacja zmiennych warunków pogodowych. W trakcie wyścigu nad torem będą gromadzić się chmury, ale nie da się przewidzieć, czy rozwieje je wiatr, czy też zacznie się tropikalna ulewa. Idealna linia jazdy ma powoli schnąć, kiedy przestanie lać, tak jak ma to miejsce w rzeczywistości. Efekty kropel, rozpryskujących się na plastikowej osłonie hełmu, są arcydziełem.

Licencja FIA obejmuje, niestety, tylko sezon 1998, a na dodatek gra nie zawiera nazwiska Villeneuve, który to kierowca podpisał osobny kontrakt na wyłączność. Zamiast niego pojawi się Jogn Newhouse. Jeśli nie myli, program wstawiający do gry nazwiska i teamy z sezonu 2000 pojawi się w sieci kwadrans po premierze gry.

Grafika ma stać na najwyższym poziomie, nawet mimo obecności nieakcelerowanego trybu software. Ceną za fajerwerki są spore wymagania sprzętowe. Autorzy, do satysfakcjonującej gry, zalecają minimum P3 450 z 64MB RAM i kartą 3D nowej generacji. Chyba zdążyliście się już do tego przyzwyczaić?

Posiadaczy nowoczesnych peryferiów czeka prawdziwa uczta - Geoff Crammond twierdzi, że efekty force feedback obecne w GP3 nie mają sobie równych. Legendy krążą też o superwspaniałym dźwięku, nagranym przy pomocy teamu Arrows. Pełne efekty 3D przy wykorzystaniu DirectX 7.0 zrywają słuchawki z uszu. Razem z uszami.

Jest, niestety, kilka spraw, do których po prostu trzeba się przyczepić. Po pierwsze, wszystkie stajnie będą używały identycznego modelu bolidu. Co gorsza, jeżeli gracz zapragnie zmienić ekipę z Ferrari na Prosta, nie zauważy żadnych zmian w zachowaniu się wozu! Wszystkie parametry są identyczne!

Największym błędem, jaki udało się popełnić zespołowi Crammonda, jest jednak pominięcie trybu gry wieloosobowej przez Internet. Oficjalne stwierdzenie: „nie będzie można grać przez Internet, gdyż ta sieć jest zbyt wolna" wywołuje jedynie pusty śmiech. Jakim cudem w GRAND PRIX LEGENDS grają codziennie setki osób ze wszystkich kontynentów?

Tryb multiplayer będzie na szczęście obecny, ale zebranie szesnastu osób w sieci lokalnej jest bardzo trudną sprawą. W Internecie można znaleźć przeciwników 24 godziny na dobę.

Machając zza fajery mojego pomarańczowego ścigacza, jadę zrobić rundkę po sklepach z grami. A nuż jest już pełna wersja?

GRACZE WSZYSTKICH KRAJÓW, ŁĄCZCIE SIĘ!

CZYM JEST GRA MULTIPLAYER? CZYM RÓŻNI SIĘ OD ZABAWY Z KOMPUTEREM? DLACZEGO JEST TAK WCIĄGAJĄCA? ODPOWIEDŹ NA PIERWSZE DWA PYTANIA JEST STOSUNKOWO PROSTA. WIELOOSOBOWE GRY SIECIOWE WYMAGAJĄ LUDZKIEGO, NIE ELEKTRONICZNEGO MÓZGU NA KAŻDYM KOŃCU KABLA. MIMO USILNYCH PRÓB, PODEJMOWANYCH OD DAWNA PRZEZ WIELE FIRM PRODUKUJĄCYCH GRY KOMPUTEROWE, NIEPRZEWIDYWALNEGO ZACHOWANIA CZŁOWIEKA NIE DA SIĘ SYMULOWAĆ PRZY DZISIEJSZYM POZIOMIE TECHNOLOGII. NAWET HIPER-SUPERKOMPUTER DEEP BLUE POKONAŁ KASPAROWA TYLKO I WYŁĄCZNIE DZIĘKI BRUTALNEJ SILE PROCESORÓW OBLICZAJĄCYCH MILIARDY KOMBINACJI NA SEKUNDĘ. DOMOWYM PECETOM DALEKO JESZCZE DO TAKIEJ WYDAJNOŚCI.

RooS

Ilustracja: Mirosław Urbaniak © 2000

Odpowiedź na trzecie pytanie jest dużo bardziej skomplikowana, choć jej część zawiera się w poprzedniej: ludzie lubią grać ze sobą, bo komputer po kilku meczach nie jest już w stanie niczym nowym zaskoczyć. Białko nadal góruje nad krzemem i nie zanosi się na szybką zmianę tej sytuacji. Jest też aspekt psychologiczny fenomenu gier online — rywalizacja.

Gracze, którzy traktują wieloosobowe mecze tylko i wyłącznie jako rozrywkę, stanowią mniejszość, uważaną przez niektórych „hardcore'owców" za ułomną. Areny multiplayerowe zostały przecież stworzone do wykazania swojej przewagi nad przeciwnikiem! Przewagi refleksu, spostrzegawczości, szybkości reakcji, precyzji, myślenia... Owocem takiego podejścia do sprawy są rosnące w siłę ligi gier sieciowych. Wspomnę o nich w dalszej części tekstu.

Trudno wskazać prawdziwego protoplastę nurtu wieloosobowej rozrywki, jednak wielu ekspertów wskazuje na powstałe pod koniec lat siedemdziesiątych MUD-y, czyli Multi User Dungeon. W całości tekstowa forma przekazu informacji znalazła i wciąż znajduje bardzo wielu zwolenników, chociażby wśród studentów, mających często do dyspozycji marne terminale unixowe z procesorem 286 i grafiką Hercules. Ofiarą „robienia leveli" padła niejedna sesja, mnóstwo zaliczeń, a kto wie, może nawet praca magisterska?

MUD-y istniały i rozwijały się, z czasem pojawiły się pierwsze próby dołożenia do nich grafiki, w końcu wyewoluowały w wirtualne światy, znane dziś z ULTIMY ONLINE, EVERQUESTA czy ASHERON'S CALL. Zanim jednak nastąpił boom na wykorzystanie protokołu TCP/IP w grach komputerowych, powstała bardzo znacząca produkcja. Na imię jej dano QUAKE, a twórcy zrzeszeni byli w zespole, zwanym id Software.

Zanim id stworzyła QUAKE'a, istniała już wersja DOOMA pozwalająca na grę przez Internet. Co więcej, dzięki genialnemu w tamtych czasach wynalazkowi o nazwie Kali, dało się grać w sieci prawie w każdą grę, posiadającą opcję multiplayer. Pakiety IPX były po prostu zawijane w TCP/IP, dostarczane do serwera, który je rozpakowywał, przetwarzał i wysyłał z powrotem. Powstała dzięki temu najdłuższa sieć LAN świata, w której wśród strzelanin FPP królował DUKE NUKEM 3D.

Premiera testowej wersji QUAKE'a zmieniła wszystko. W lutym 1996 roku pojawił się produkt, wykonany w całości w technologii klient-serwer, z modułami serwera dostępnymi (wkrótce) na wielu platformach sprzętowych i systemowych. Grudzień tego samego roku zaowocował premierą pierwszej wersji QuakeWorld, specjalnej wersji QUAKE'a, zoptymalizowanej pod kątem gry w sieciach o dużym opóźnieniu i małej przepustowości. Kompresja delta, predykcja, ruch postaci calkowicie po stronie klienta — różnica była tak wielka, że wielu zastanawiało się, jak w ogóle można było w Internecie grać w QUAKE'a bez QuakeWorlda.

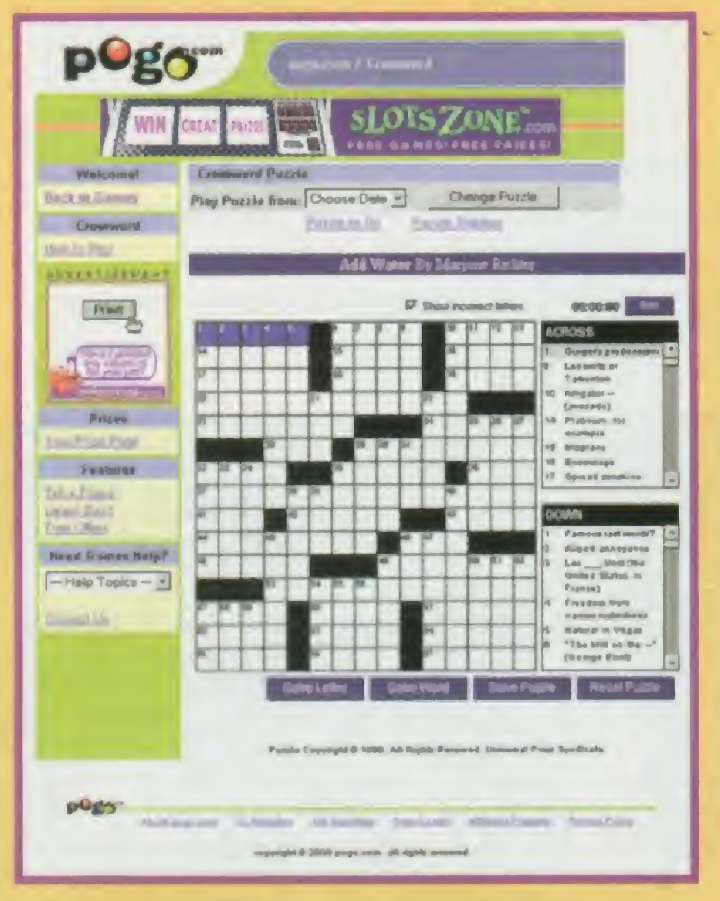
Konkurencja bardzo długo nie mogła otrząsnąć się z szoku technologicznego. Niewielu rozumiało, o czym pisał Carmack, nikt nie umiał go naśladować. Minęły dwa długie lata, zanim gra FPS spróbowała zmierzyć się z wyzwaniem Internetu. Odniosła druzgocącą porażkę (UNREAL).

Niesamowity sukces QUAKE'a, lawinowo rosnąca liczba użytkowników sieciowych serwerów, tworząca się w zawrotnym tempie społeczność graczy — wszystko to jak uderzenie ostrogą podziałało na resztę branży elektronicznej rozrywki. Od tej chwili gra, nie posiadająca opcji multiplayer, a najlepiej rozgrywki w Internecie, była traktowana jak niepełnowartościowa. Zaczęły rozkwitać serwisy dedykowane graczom i grom obsługującym nowy standard. Jednym z prekursorów był http://www.ten.net, przekształcony rok temu w http://www.pogo.com. W ślad za nim poszły http://www.mplayer.com oraz http://www.heat.net. Grzechem byłoby przy tej okazji nie wspomnieć o Dwango, pionierze wśród pionierów, sieci BBS-ów oferujących czteroosobowe deathmatche w obie części DOOMA. Także i ten serwis nie wytrzymał próby czasu.

Od tamtej chwili wydarzenia toczą się tempem lawiny. Obsługa sieci w grach jest wszechobecna, więcej, powstają nawet gry pozbawione tradycyjnie pojmowanej części single player! Nie chodzi tu wcale o graficzne wersje starych MUD-ów, ale też strzelaniny FPP (QUAKE3, UNREAL TOURNAMENT) i strategie (ALLEGIANCE). EVERQUEST i ASHERON'S CALL wykreowały alternatywną rzeczywistość, zastępującą niektórym szare, codzienne życie. Brutalne gry FPS rozwinęły się na taką skalę, że zaczęto je postrzegać jako jedną z głównych przyczyn używania przez nastolatków broni palnej. Oliwy do ognia dolała słynna masakra w Columbine High School, w której zginęło kilkunastu uczniów i nauczycieli.

Co niesie przyszłość? Trudno być prorokiem w branży rozwijającej się w tak szybkim tempie. Trzy lata temu internetowe gry multiplayer raziły nieciekawą grafiką VGA 320x200, dziś można w nie grać w rozdzielczości 1600x1200 i szesnastu milionach kolorów. Kto wie, ile jeszcze przyjdzie czekać na spełnienie wizji fantastów — dostępność strojów i hełmów, zapewniających pełną integrację z otaczającym gracza światem. Tylko czy naprawdę warto tego doświadczać? A jeśli okaże się, że wirtualna rzeczywistość jest o wiele bardziej interesująca niż szara codzienność? Co się stanie, gdy ktoś w końcu odmówi połknięcia czerwonej pastylki?

Javagames: gry stworzone w języku Java



Programy te są mocno rozbudowanymi wersjami tzw. apletów, służących do konstruowania profesjonalnych stron WWW. Dzięki temu ich działanie jest niezależne od platformy sprzętowej. Potrzebna jest tylko przeglądarka, która potrafi obsłużyć Javę (Communicator i Explorer posiadają tę umiejętność od dobrych kilku lat). W tę samą grę można rano grać na Amidze, po południu na Macintoshu, a wieczorem na PeCecie (pod Linuksem, DOSem, Windows 3.11 etc.).

Asortyment gier napisanych w Javie nie jest jeszcze zbyt okazały. Grywalność opiera się na pomysłowych i atrakcyjnych scenariuszach, współzawodnictwie z innymi graczami i na nostalgicznych konotacjach ze „starymi, dobrymi czasami". Wiele javagier przypomina swoim wyglądem czasy komputerów ośmiobitowych i pierwszych konsol do gier. Zdarzają się jednak i takie, które potrafią zaskoczyć perfekcyjną grafiką i oprawą dźwiękową. Ogólny poziom technologiczny można chyba porównać do Game Boy-a.

Gier napisanych w Javie nie trzeba instalować — to niewątpliwa zaleta i kolejna cegiełka do ich uniwersalności. W polskich warunkach pewną wadą jest to, że grać można tylko i wyłącznie w czasie aktywnego połączenia z Internetem. Cóż, to chyba oczywiste. W jaki inny sposób moglibyśmy rywalizować z innymi graczami?

Przejdźmy do konkretnych tytułów i najciekawszych serwisów z javagames.

W pierwszym rzędzie polecam odwiedziny na www.pogo.com. Duży wybór gier karcianych (np. brydż czy kierki), planszowych (m.in. szachy, warcaby, tryktrak) i zręcznościowych (wśród nich rewelacyjnie wykonany Overflow — klon stareńkiego Pipe Dream). Gry z Pogo udostępniane są również w portalu Netscape'a (www.netscape.net) w dziale Online Games. Oba serwisy wymagają założenia osobistego konta, na którym rejestrowane są sukcesy i porażki gracza. Na tej podstawie powstaje ranking — osobny dla każdej gry.

Kilka atrakcyjnych gier znajduje się też w serwisie www.ffiends.com. Najbardziej godny polecenia jest Dragon Court — arcywciągająca gra role-playing, w której uczestniczy ponad dwieście tysięcy zawodników. W gatunku RPG wyróżnia się również Arcymag — można go znaleźć na archmage.magewar.com/archmage. Miłośnicy gier strategicznych mogą zrealizować się w klasycznym Stratego (nexus.penn.com/metaforge/webstratego), a fani FPP — przyciąć w klon Wolfensteina (www.brackeen.com/home/scared).

Rewelacyjny i na bieżąco uaktualniany serwis poświęcony javagames znajduje się na www.northlink.com/~joeh/ — od niego radzimy zacząć przygodę z javagames. Łatwo stamtąd trafić do czadowych wyścigów malutkimi samochodami Castrol Racing (Burning Metal), rozmaitych gier przygodowych, zręcznościowych, sportowych i wielu innych. Jest w czym wybierać.

Inne strony z grami:
hairong.nethome.com.cn/netgame/JavaGames.htm
strategy.hotmagma.com/java
www.phatgames.net
http://members.xoom.com/Mikera/tyrantjar.html
http://www02.so-net.ne.jp/~taq/jdd-beta/index.htm

Spisy javagier:
www.freeztuff.com/javagames_index.html
get.to/javagames
www.kidsdomain.com/games

MISTRZOSTWA POLSKI W ARENIE

Pierwszego i drugiego lipca w warszawskiej gralni Arena zebrała się doborowa, licząca ponad 40 osób, ekipa finalistów (oraz ich fanów) ogólnopolskiego turnieju STARCRAFTA. W imprezie wzięli udział najlepsi obecnie gracze, nieobecności wśród czołówki były naprawdę minimalne.

W sumie przez eliminacje sieciowe i ich drugą turę, rozegraną na miejscu, przewinęło się około 130 zawodników. Po kilkudziesięciu meczach, przeprowadzonych systemem szwajcarskim, wyłoniono najlepszą ósemkę, grającą o główną nagrodę w drabince double elimination. Po kilku godzinach gry non stop, kiedy opadł kurz, w geście zwycięstwa rękę podniósł KaGieBe. W finałach przegrał tylko raz — przedostatni mecz. Za swój wysiłek zainkasował tysiąc złotych, ufundowane przez właściciela kafejki.

Drugie miejsce przypadło BlackManowi, który po trzech porażkach wrócił do domu bogatszy o 500 PLN, które wypłacił mu prywatny sponsor, [cc]Lekarz. Dwieście złotych za trzecie miejsce, ufundowane przez firmę MGA s.c., zdobył Majtek po pokonaniu Michniola.

Mecze finałowe były filmowane i prawdopodobnie po skompresowaniu zostaną umieszczone na stronie turnieju. Po więcej informacji, komentarze i analizy zajrzyjcie na http://ceti.pl/arena

SIECIOWE SPOŁECZNOŚCI

Każda z gier online skupia wokół siebie ludzi o podobnych zainteresowaniach, spędzających dużo czasu przed monitorem i lubiących namiastkę anonimowości, którą zapewnia każdemu Internet. Nie znajdziecie tutaj ludzi podpisujących się własnym imieniem i nazwiskiem, zresztą — czy mag pięćdziesiątego poziomu w DIABLO, siejący postrach na serwerach, mógłby się nazywać na przykład Stefan Malinowski? Oczywiście, że nie. DarkSlayer, PhantomWizzard czy SilentKiller to imiona robiące zdecydowanie lepsze wrażenie. Zanim zaczniecie „karierę", pomyślcie nad ciekawym, możliwie unikalnym, ale łatwym do zapamiętania pseudonimie. Przyda się.

Najbardziej zwartą i jednocześnie najliczniejszą grupę fanów stanowią miłośnicy sieciowych gier RPG. To właśnie oni spędzają najwięcej czasu w sieci, gdyż gry przez nich wybrane wymagają prowadzenia pełnowartościowego „wirtualnego życia" w sztucznie wykreowanym świecie. Tworzą gildie, klany, stowarzyszenia, prowadzą ze sobą wojny i zawierają sojusze. Starzy wyjadacze zawsze dysponują bardzo potężnymi postaciami, dlatego obrażanie ich lub prowokowanie jest bardzo, bardzo złym pomysłem. Często wręcz samobójczym. Tylko gry role playing pozwalają wybrać „charakter" prowadzonej postaci. Można zostać mordercą albo stróżem prawa, rycerzem lub złodziejaszkiem. Możliwość kreowania sztucznej osobowości jest jednym z magnesów, przyciągających do tego gatunku gier coraz to nowych rekrutów.

Strategie i FPS też mają mocno rozwinięte społeczności, jednak są one zdecydowanie mniej liczne niż ma to miejsce w przypadku „erpegów". Stratedzy są przeważnie nieco starsi, lepiej wykształceni i bardziej wyrozumiali. Miłośnicy strzelanek stanowią ich przeciwieństwo — tutaj można zostać zjedzonym na surowo, gdy pokaże się najmniejszą choćby oznakę słabości. Jest to oczywiście bardzo duża generalizacja, warto jednak przygotować się na najgorsze. Pamiętajcie też, że 90 proc. wiadomości, które potrzebne są początkującym, znajduje się w sieci. Wystarczy spędzić kwadrans na poszukiwaniach (http://www.infoseek.com).

Cechą charakterystyczną społeczności graczy FPS jest regularne organizowanie tzw. „LAN parties", czyli imprez, na które bardziej lub mniej licznie zjeżdżają się ludzie o podobnych zainteresowaniach. Potrafią potem na przykład trzy dni bez przerwy grać w QUAKE'a. I niech ktoś spróbuje udowodnić, że ten sport nie wymaga treningu.

GRY NISZOWE

Wielka trójca, złożona z gier strategicznych, FPS i RPG, skupia zdecydowanie największą część sieciowych graczy. Nie znaczy to jednak, że inne rodzaje rozrywki nie istnieją.

Fani ultrarealistycznych wyścigów samochodowych muszą koniecznie odwiedzić stronę http://www.vroc.net, światowe centrum najbardziej zaawansowanych technologicznie na rynku wyścigów GRAND PRIX LEGENDS firmy Papyrus. Gdyby bolidy z końca lat sześćdziesiątych wydały się wam mało interesujące, zajrzyjcie na http://www.monacoracing.com, skąd można ściągnąć oprogramowanie, pozwalające ścigać się z fanami nowoczesnej Formuły 1 (FORMULA 1 RACING SIMULATION 2).

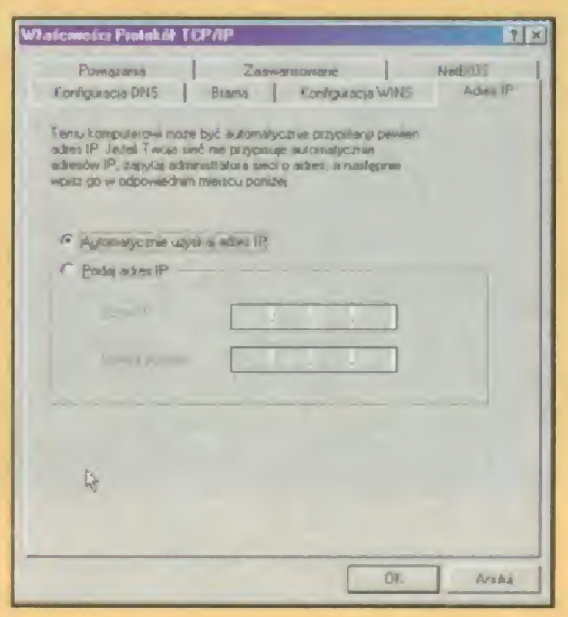
Serwis Microsoft Gaming Zone (http://www.zone.com) pozwala grać z przyjaciółmi w wiele innych gier, należących do wszystkich mniej lub bardziej znanych gatunków (z wyjątkiem przygodowych). Coś dla siebie znajdą fani symulatorów starych i nowych myśliwców (FIGHTER ACE, COMBAT FLIGHT SIMULATOR), samolotów pasażerskich (MS FLIGHT SIMULATOR), futurystycznych mechów (MECHWARRIOR 3), a nawet wirtualni golfiści (LINKS PRO) i motocykliści (MOTOCROSS MADNESS 2). Dwa inne warte polecenia komercyjne serwisy gier online znajdziecie pod adresami http://www.mplayer.com oraz http://www.heat.net.

JAK ZAGRAĆ W SIECI?

Sprawa jest w gruncie rzeczy banalna. Wystarczy kupić grę, w którą zamierzamy grać (o ile nie jest darmowa), podłączyć się do sieci i zacząć zabawę. Szczegółowe instrukcje obsługi trybu multiplayer są różne dla każdego tytułu, dlatego nie możemy ich tutaj przytoczyć.

Najprostszym, aczkolwiek niekoniecznie najtańszym wyjściem, jest kupno modemu 56 kb/s i dzwonienie pod numer dostępowy TP SA (20 21 22). Wadą takiego rozwiązania są odwieczne problemy z uzyskaniem połączenia, niska przepustowość i wysokie opóźnienia oraz blokowanie linii telefonicznej. Mimo obowiązywania taryfy lokalnej, pomniejszonej jeszcze w godzinach 22:00-8:00, rachunki za telefon wzrosną wielokrotnie.

Lepszym rozwiązaniem jest instalacja łącza SDI (Szybki Dostęp do Internetu), czyli usługi lansowanej od niedawna przez narodowego operatora telekomunikacyjnego. Po uiszczeniu opłaty instalacyjnej w wysokości 1000 PLN otrzymujemy stałe łącze o przepustowości 115 kb/s, nie blokujące telefonu i działające 24 godziny na dobę. Koszt SDI wynosi obecnie około 200 zł miesięcznie.



Trzecia metoda to odwiedzanie sieciowych „kafejek" i „gralni". Płaci się tam od 3 do 12 PLN za godzinę, a do dyspozycji dostajemy często bardzo nowoczesny sprzęt i szybkie łącze o przepustowości 1 lub 2 Mb/s (koszt takiej instalacji to minimum 2000 PLN miesięcznie). Nie ma to jednak jak kapcie, szlafrok, herbata i dżojstik w dłoni w zaciszu własnego pokoju.

1 FIRST PERSON SHOOTERS

Termin FPS odnosi się do tych strzelanin, gdzie akcja obserwowana jest oczami postaci, w którą wciela się gracz. Najbardziej znanymi przedstawicielami gatunku są obecnie UNREAL TOURNAMENT i QUAKE3: ARENA, jednak historia tego typu gier jest bardzo bogata. Za pierwszą grę tego typu powszechnie, lecz błędnie, uważa się WOLFENSTEIN 3D. Przygody polskiego komandosa B.J. Blazkowicza (pisownia oryginalna — red.) ukazały się ponad rok po CATACOMB ABYSS, pierwszej grze FPS z prawdziwego zdarzenia. Wspomnę tylko, że z Softdisk, wydawcy CATACOMB ABYSS, odeszła wkrótce potem grupka ludzi, aby założyć nową firmę — id Software. Wkrótce id stałą się żywą legendą rynku gier, a każdy z jej byłych i obecnych członków jest przynajmniej pół-milionerem.

Eksplozja popularności wieloosobowych gier FPS miała miejsce po premierze DOOM-A, w grudniu 1994 roku. Gra w cztery osoby po sieci LAN wymagała posiadania sprzętu dość mało popularnego wśród domowych użytkowników, skutkiem czego wydajność pracowników biur dużych firm zdecydowanie spadła. Nocami grano przez modemy, początkowo parami, potem, po pojawieniu się BBS-ów obsługujących Game Connection, także trójkami i w czwórkę. W końcu pojawił się dedykowany serwis Dwango (http://www.dwango.net), gdzie regularnie można było spotkać Mistrza — Johna Romero.

Grą, która zapoczątkowała gwałtowny rozwój rozrywki online, nie tylko z gatunku FPS, była QUAKE. Architektura klient-serwer, obsługa na wielu platformach sprzętowych (PC, Mac, Silicon Graphics, później też Amiga) i systemowych (Dos/Windows, wiele rodzajów Uniksa, Alpha NT) i uzależniający charakter przyczyniły się do lawinowego wzrostu sieciowego fragowania. Konkurencja długo nie mogła nadążyć za nowatorskimi pomysłami Carmacka i spółki, aż wreszcie powstał UNREAL, który jednak nie zrobił kariery w Internecie ze względu na wybitnie niedopracowany kod sieciowy (koszmarne lagi). Do tego momentu wszyscy wielbiciele FPS grali tylko i wyłącznie w gry produkcji id. Wszyscy byli bardzo szczęśliwi...

Nie minął rok, a na półki sklepowe trafiły HALF LIFE i TRIBES, zyskując ogromne uznanie wśród fanów rozgrywek drużynowych. W chwili obecnej najpopularniejszą komercyjną grą FPS w sieci jest COUNTER STRIKE, modyfikacja (MOD) HALF LIFE'a, wyprzedzająca nieznacznie inny MOD HALF LIFE — TEAM FORTRESS CLASSIC. Trzecie miejsce zajmują TRIBES, a UNREAL TOURNAMENT i QUAKE3 biją się o czwarte i piąte miejsce. Stawkę zamyka QUAKE2 i w końcu „staroć" — QUAKE1. Gry takie, jak R6: ROGUE SPEAR czy KINGPIN, stanowią margines „sceny".

Starzy fani QUAKE'a śmieją się z „lamerów" grających w Q2, Q3 i mutacje HALF LIFE, twierdząc, że gry te nie wymagają żadnych umiejętności, są wolne i mało interesujące. Prawda jest jednak taka, że sieciowe FPS trafiły pod strzechy i zdecydowana większość graczy nie ma ochoty trenować pięć godzin dziennie, aby wygrywać wszystkie swoje mecze. Chcą po prostu rozerwać się w przerwie między szkołą a kinem. I to właśnie robią.

NOCE I DNI W CACHED

Prawdziwy gracz (w szponach nałogu), mający akurat wolne, wie, jak dobrze spędzić dzień. Dla mniej doświadczonych publikujemy niniejszy poradnik.

13:00 — pobudka. Wcześniej się nie da, przecież mecze skończyły się rano.
13:05 — sprawdzenie nowości na stronie http://www.cached-fps.net
13:30 — wizyta w łazience — prysznic & stuff. Wedle uznania. Polecam przynajmniej raz w tygodniu.
14:00 — drugie śniadanie, najlepiej reszta pizzy z nocy, odgrzana w kuchence mikrofalowej. Do tego cola. Może być cherry.
14:15 — sprawdzenie poczty. Może przyszło zaproszenie na jakiś klanowy pojedynek?
14:30 — kontrolna wizyta na kilku serwerach. W przypadku obecności znajomych graczy (a kto nie jest znajomy po tylu latach?) sparring dla rozgrzania nadgarstków.
16:30 — przerwa na obiad. Telepizza lub dla odmiany Pizza Hut. Ostatecznie Dominos.
17:00 — ciąg dalszy sparringu
18:00 — rodzina chce gdzieś zadzwonić. Ojciec wraca z pracy z krzykiem: „dlaczego, do cholery, ciągle jest zajęte?!". Prawidłowa odpowiedź brzmi: „załóżcie sobie drugą linię!".
18:10 — kumple wrócili ze szkoły (uczelni, pracy) i wreszcie pojawili się w sieci. Szybka wiadomość na ICQ i za moment grają razem z nami.
18:30 — zaplanowany od dawna mecz klanowy. Przeciwnik jest dobry, trzeba się starać!
20:30 — przerwa na kolację. Telepizza lub dla odmiany Pizza Hut. Ostatecznie Dominos. Trzeba zamówić trochę więcej niż damy radę zjeść — musi zostać coś na rano. To znaczy... na popołudnie, jak będziemy wstawać.
21:00 — wreszcie pingi są niskie. Gra się komfortowo.
22:00 — kontrolna wizyta na Cached. Przez dziewięć godzin musiało pojawić się coś nowego.
22:15 — wracamy na serwer.
03:00 — zaczyna robić się pusto. Umawiamy się z kumplami na jutro (dzisiaj).
03:10 — ostatnia wizyta na Cached.
03:30 — czytamy gazetę z wczoraj, oglądamy dziennik nagrany przez rodzinę na wideo.
04:30 — sen.

ROLE PLAYING GAMES

Sieciowe gry RPG mają zdecydowanie najdłuższą historię ze wszystkich tu opisywanych, może z wyjątkiem szachów lub brydża. Pierwsza sieciowa gra RPG powstała w 1979 roku i przylgnęła do niej nazwa MUD, czyli Multi User Dungeon. Grafiki nie było w niej w ogóle, nie dało się więc zobaczyć atakującego gracza potwora, można było co najwyżej przeczytać, jak wygląda, czym chce uderzyć i dlaczego mu się nie podobamy. Wkrótce powstało bardzo wiele odmian tego typu gier — MUSH, MOO, LMUD i wiele innych, rządzących się swoimi zasadami. Niektóre nastawione były głównie na przygodę i wykonywanie zleconych questów, w innych można było wyżyć się, zabijając wszystko, co się rusza. Opiekę nad światem sprawowali „kreatorzy", zwani też „wizardami" lub „bogami".

Najbardziej fascynujący jest fakt, że MUD-y przetrwały w prawie niezmienionej postaci do dnia dzisiejszego. Mimo olbrzymiego postępu grafiki, dźwięku i animacji, nadal tysiące ludzi zagrywa się w proste, tekstowe gry sprzed dwudziestu lat. Przyczyna? MUD-y uzależniają szybciej i mocniej niż heroina.

Pierwsze próby stworzenia „graficznego MUD-a" podejmowano już ponad pięć lat temu, jednak dopiero MERIDIAN 59 Sierry zyskał popularność. Nic jednak nie zapowiadało eksplozji, jaką wywołała premiera DIABLO firmy Blizzard. Ciekawa i nowatorska, aczkolwiek nieco monotonna gra w trybie single player, nabierała prawdziwych rumieńców, gdy w drużynie znajdowały się cztery osoby. Jeszcze ciekawiej było, kiedy jedna z postaci okazywała się być PK (player killer), czyli łowcą (ludzkich) głów. Tysiące użytkowników Battle Net (http://www.battle.net) dzień i noc przemierzało pełne potworów korytarze, aby jeszcze bardziej „przypakować" prowadzonego bohatera. Dzięki wbudowanemu prostemu programowi do prowadzenia sieciowych pogawędek, wkrótce wytworzyła się bardzo liczna społeczność fanów DIABLO. Niestety, cierpliwość wielu graczy nadwerężyło rozplenienie się cheatów. Dla wielu gra, w której każdy może być nieśmiertelny i wyposażony w najlepsze dostępne w grze artefakty, przestała być zabawna.

Olbrzymi sukces Blizzarda zachęcił do działania Origin, która w 1998 roku postawiła kamień milowy gatunku sieciowego RPG — ULTIMĘ ONLINE (http://www.uo.com). Wirtualna Britania tętniła życiem, ludzie kochali się, nienawidzili, zabijali, nawet zawierali śluby! Zdarzyło się też kilka legendarnych już wpadek. Pewnego razu postać twórcy gry, Richarda Garriotta, została zamordowana podczas przemówienia do tłumów. Wśród słuchaczy zapanowała bezgraniczna konsternacja...

Cechą charakterystyczną ULTIMY jest możliwość posiadania ziemi. Gracz za zarobione w wirtualnym świecie pieniądze, może zbudować sobie dom, a jeżeli jest krezusem — nawet zamek. Podczas sieciowych aukcji (http://www.ebay.com) cena za dobrze wyposażone zamki przekracza kilka tysięcy dolarów. Prawdziwych!

Wielką trójkę rządzącą rynkiem sieciowych RPG dopełnia EVERQUEST Vernanta (http://www.everquest.com) i ASHERON'S CALL Microsoftu (http://www.asheronscall.com). Obie gry różnią się od ULTIMY sposobem przedstawienia świata — oglądamy go tutaj oczyma prowadzonego bohatera, a nie w rzucie izometrycznym. Obie gry są też w pełni trójwymiarowe i obsługują najnowsze akceleratory. O ile ULTIMĘ wielu nazywa „symulatorem codzienności", ze względu na nawiązywanie do monotonnych, znanych z prawdziwego życia czynności wykonywanych przez gracza, tak do EVERQUESTA przylgnęło miano „camp the spawns". O co chodzi? Otóż potwory pojawiają się w tej grze w ustalonych z góry miejscach, gdzie przeważnie czeka na nie przynajmniej jedna osoba, pragnąca podnieść swoje statystyki.

ASHERON'S CALL stara się łączyć zalety obu gier, unikając ich wad oraz wnosząc kilka nowości, jak rozbudowany system zależności społecznych (słabsze postacie zaciągają się na służbę u mocniejszych) czy wydarzenia dotyczące całego świata gry jednocześnie (na przykład trzęsienia ziemi, powodzie lub deszcze meteorytów).

Nowoczesne gry online RPG mają przynajmniej dwie wspólne cechy: wszystkie uzależniają w stopniu nie mniejszym niż stare MUD-y oraz za wszystkie trzeba zapłacić dziesięć dolarów miesięcznie. Wspomniana heroina jest zdecydowanie droższa.

GRY STRATEGICZNE

Miłośnicy strategii obecni są w sieci od dawna. Począwszy od starożytnych szachów, na każdej nowej produkcji skończywszy, gry te znajdują wciąż nowych amatorów wśród członków internetowej społeczności.

Mimo sędziwego wieku tego gatunku rozrywki, prawdziwą karierę zrobiły do tej pory trzy tytuły: TOTAL ANNIHILATION, STARCRAFT i AGE OF EMPIRES (obie części). TOTAL ANNIHILATION, dzieło nieistniejącego już developera Cavedog Entertainment, była zaskoczeniem dla wszystkich fanów gatunku. Szerokie zastosowanie trzeciego wymiaru, niezwykle realistyczne i drobiazgowe oddanie sił działających na jednostki, a nawet pociski (!), robiło wrażenie na każdym, kto poświęcił grze kilka chwil. Centrum gry „w Totala" stał się nieistniejący już serwis Total Entertainment Network (http://www.ten.net), partner sieciowej ligi PGL (http://www.pgl.com). Właśnie dzięki mistrzostwom, PGL TOTAL ANNIHILATION stała się grą bardzo popularną, w którą grało każdego dnia kilka setek użytkowników TEN. Wkrótce jednak na rynku pojawił się produkt z góry skazany na sukces — STARCRAFT firmy Blizzard.

Uproszczona do granic możliwości integracja STARCRAFTA z serwisem Battle Net (http://www.battle.net) zaowocowała zalewem graczy głodnych pokazania światu „kto tu rządzi". Centralna część systemu, drabinka opierająca się na punktach przyznawanych za zwycięstwa (wzorowana na szachowym systemie ELO), wkrótce pękała w szwach. Mimo pojawienia się hacków, pozwalających podglądać jednostki przeciwnika, STARCRAFT jest wciąż bardzo popularny, prawdopodobnie również ze względu na śladowe, jak na dzisiejsze standardy, wymagania sprzętowe. Światowym centrum gry jest prawdopodobnie Korea, gdzie w narodowej telewizji emitowany jest program, pokazujący na żywo walki najlepszych zawodników (m.in. grr). Jest to ewenement na skalę światową.

Olbrzymią ilość fanów zdobyła firma Ensemble Studios, wydając AGE OF EMPIRES, a później dodatek RISE OF ROME. Dzięki serwisowi Microsoft Gaming Zone (http://www.zone.com), po ściągnięciu i zainstalowaniu specjalnego oprogramowania, można grać z tysiącami fanów z całego świata. Kanały pogawędek, statystyki, ranking — wszystko to dostępne jest zupełnie darmo. Wielokrotnie już rozgrywano sieciowe turnieje, które od czasu do czasu odbywają się nawet obecnie, ponad pół roku po premierze drugiej części gry, AGE OF KINGS.

Cechą charakterystyczną internetowej społeczności strategów jest stosunkowo wysoka średnia wieku graczy (wyraźnie wyższa niż np. wśród miłośników QUAKE'a) oraz przyjazne nastawienie do nowych, niewiele potrafiących „żółtodziobów". Podobnie jak w przypadku STARCRAFTA, spora część ścisłej czołówki rankingu Zone pochodzi z Korei (Arch_Koven, Pak_Se_Ri, RD_Champion). Niestety, próżno na razie szukać naukowych analiz tego fenomenu.

Diablo 2

A JEDNAK JEST... (POWIEDZIAŁ SIWY I ZGRZYBIAŁY ATOR)

Nie sądziłem, że dożyję tej chwili. Premiera DIABLO II była tak często odkładana, że nikt już chyba nie pamięta, kiedy gra miała ukazać się pierwotnie. Nie ma jednak co rozpamiętywać przeszłości. DIABLO II już jest, trzeba sobie odpowiedzieć na pytanie, czy warto było czekać. Siadaj więc, a ja zaczynam opowiadać.

Ator

Fabuła jest jednym z niewielu elementów DIABLO II, który od pierwszych zapowiedzi nie zmienia się i w telegraficznym skrócie przedstawia się tak: DIABLO cały czas kierował poczynaniami bohatera z pierwszej części gry, po śmierci zawładnął ciałem nieszczęśnika (co z resztą było widać w końcowym filmiku). Teraz jest jeszcze silniejszy, a w dodatku skrzyknął kilku kumpli i robi straszne zamieszanie. I znowu do walki z nim stanie grupa śmiałków. Historia się powtarza. Czy do końca? Nie powiem, by nie psuć niespodzianki.

Gracz ma do wyboru pięć postaci. Czarodziejkę, posiadającą sporą dawkę zaklęć (które przywołują magiczne pociski), śmiertelnie niebezpieczną w walce na odległość, ale — z uwagi na wątłe ciałko — bezbronną w zwarciu. Nekromantę, również nie najlepszego przy bezpośredniej wymianie ciosów, z niewielką liczbą zaklęć zadających obrażenia. Potrafi on za to w bardzo krótkim czasie stworzyć sobie małą armię, wysłać ją na wroga i patrzeć na rozwałkę. A ma na co, gdyż jego szkielety i golemy są zabójcze. Barbarzyńca to typowy rębajło. Wielki, wytrzymały jak czołg, śmiertelnie niebezpieczny w zwarciu, za to fatalnie radzący sobie z łukiem, kuszą czy sztyletami do rzucania. Szalenie przydatny w trybie multiplayer dla druzyn preferujących walkę w kupie, z uwagi na liczne umiejętności, zwiększające współczynniki znajdujących się w pobliżu towarzyszy. Paladyn to wojownik z pierwszej części gry, który wyspecjalizował się w zabijaniu martwiaków. Nic dodać, nic ująć. Amazonka to odpowiedniczka czarodziejki dla tych graczy, którzy nie lubią magii. Najskuteczniejsza jest w walce na odległość. Tyle tylko, że korzysta z oszczepów, sztyletów do miotania itp.

W sumie bohaterów nie ma więc zbyt wielu. Ocenią to zwłaszcza ci gracze, którzy bawili się dodatkiem HELLFIRE. Tam, licząc Barda i Barbarzyńcę, było przecież sześć postaci, a więc o jedną więcej niż w DIABLO II.

Dość duże zmiany wywołało wprowadzenie drzewka umiejętności. W założeniu miało ono spowodować większe zróżnicowanie postaci i zniwelowanie dysproporcji pomiędzy magikami i wojownikami. W praktyce udało się tylko większe zróżnicowanie poszczególnych postaci, nawet w obrębie jednej klasy — i za to chwała programistom. Teraz każda postać specjalizuje się w czymś innym i walczy inaczej. Na przykład: jeden barbarzyńca może rozwijać tylko umiejętności zwiększające siłę i szybkość jego ciosów, co jest idealnym rozwiązaniem dla graczy preferu-

jących styl walki Rambo, czyli wpadanie w tłum wrogów i rąbanie na oślep. Ktoś, kto preferuje bardziej finezyjne działania, może tego samego mięśniaka nauczyć takich „sztuczek", jak np. krzyk, którym będzie odstraszał przeciwników, gdy zrobi się ich za dużo.

Z tym jednak, że drzewko umiejętności zmniejszyło dysproporcje między magami i wojownikami, zgodzić się nie mogę. Powiem nawet więcej — przepaść jest teraz tak wielka, że nie widać, co znajduje się po jej drugiej stronie. Postacie władające białą bronią w starciu z magikami mają niewielkie szanse na przeżycie. Dzieje się tak, ponieważ magia stała się jeszcze bardziej „ekskluzywna". Wszystkie zaklęcia bojowe są teraz UMIEJĘTNOŚCIAMI magików i wojownicy nie mogą się ich w żaden sposób nauczyć, a choćby niewielkie wsparcie magiczne byłoby bardzo przydatne podczas ataku z mieczem w ręku.

Drzewko rozwiązań sprawiło również, że gra magikiem przez bardzo długi okres jest nudna. Każdy czarodziej, by być groźnym przeciwnikiem, musi wybrać jedną szkołę magii i w nią inwestować wszystkie skill points — najlepsze zaklęcia kryją się na końcu drzewka i by mieć je wszystkie rozwinięte na wysokim poziomie, postać musi chyba osiągnąć level 100. Poza tym, żeby rozwinąć jakąś umiejętność/zaklęcie, inną niż podstawowe, trzeba mieć dodatkowo postać na odpowiednim poziomie. A że w każdej szkole są może 2 — 3 zaklęcia, które przypadną graczowi do gustu, to efekt jest taki, że długi czas inwestujemy tylko w jedno zaklęcie i przez większość pierwszego epizodu biegamy i używamy Fire Bolta. Można się zanudzić.

Na szczęście zrezygnowano z pomysłu, aby wioskowe sklepy nie miały w swoim asortymencie eliksirów leczniczych i odnawiających mana, a jedynym sposobem pozyskiwania płynów były ciała zmarłych. W sklepach „flaszek" jest w bród, jednak skrupulatnie zbieramy to, co pozostanie na polu bitwy, gdyż mniej więcej do końca pierwszego epizodu nie stać nas na większe zakupy.

W DIABLO II jest strasznie krucho z kasą. Generalnie zabija się mniej potworów (za to wredniejszych), rzadziej wypadają z nich kupki złota, a nawet jeśli jakaś się trafi, to i tak zawiera tylko parę monet. Na sprzedaży znalezionych przedmiotów również ciężko dorobić, gdyż artefakty magiczne i unikalne (a więc droższe) zdarzają się o wiele rzadziej niż w pierwszej części gry, a poza tym marża sklepowa przy sprzedaży wzrosła około dwukrotnie. W sumie w całym pierwszym akcie, przy skrupulatnym przeczesywaniu wszelkich zakamarków i sprzedawaniu całej zdobyczy uzyskujemy około 50 tys. sztuk złota. W II akcie można zgromadzić 100 tys., w III — 150 tys. a w IV — 200 tys. Jak jest to niewiele, niech uświadomi wam fakt, iż już na początku gry dostępne są przedmioty, za które sklepikarze wołają około 48 tys. Nie wiem, dlaczego Blizzard zdecydował się na takie posunięcie. Przez to gra traci wiele na swojej atrakcyjności. W DIABLO I do plecaka brało się tylko przedmioty magiczne i unikalne, a do miasta wracało się raz na 2-3 poziomy (nie dotyczy to piekła), po to, by uzupełnić zapasy, a przyniesione łupy, po spieniężeniu, w zupełności starczały na duże zakupy. Teraz do miasta biega się co chwila, gdy tylko plecak zapełni się śmieciami wartymi 10 — 50 sztuk złota by je sprzedać, a i tak na nic nas nie stać. Przez długi czas będziesz nawet zastanawiał się, czy identyfikować jakiś przedmiot, bo często jego wartość będzie okazywała się niższa niż suma, jaką musiałeś wydać na scroll. Paranoja. Nie wiem jak was, ale mnie takie dziadowanie po prostu wkurza.

Niskie przychody spowodują na 99 proc. jeszcze jedno negatywne zjawisko — wzrost liczby Player Killerów. Co prawda firma Blizzard zarzeka się, iż położy kres zabijaniu graczy przez graczy, ale możecie mi wierzyć — to jej się nie uda. Ci, którzy kochają zabijać, nadal będą to robić i nie pomogą tu żadne sztuczne obostrzenia. Niezłym rozwiązaniem byłaby arena i wielkie nagrody za zwycięstwo, ale Blizzard jakoś nie rozwija tego pomysłu. Dojdą ponadto nowi mordercy, którzy normalnie by tego nie robili, ale potrzebują kasy. Jeśli szybko nie pojawi się jakiś patch, będzie kiepściutko. Więcej o grze multiplayer powiem przy innej okazji, gdyż na razie (początek lipca) battle.net dla DIABLO II praktycznie nie istnieje.

Grafika gry prezentuje się, hmm... ładnie, jeżeli to słowo pasuje do gry tego typu. Znacznie poprawiono wygląd wszelkich statycznych obiektów, znajdujących się na planszy. Są teraz dużo większe, bardziej dopracowane. Uzyskano również efekt głębi, między innymi dzięki zmianie wielkości obiektów w zależności od ich położenia względem postaci. Szczególnie pięknie prezentują się budynki, do których można teraz wejść i spenetrować je. Postacie graczy również wyglądają nieźle (duże, kolorowe)... dopóki nie zaczną się ruszać. Wtedy zaczyna się koszmar. Te kilka klatek animacji, jakie zafundował nam Blizzard, to chyba jakiś żart. Potwory również poruszają się jakby chciały nas zabić, ale śmiechem. Na szczęście wyrysowane są one w takim samym stylu jak w DIABLO I, zastosowano do tego niewielkie odwołania do literatury fantasy, mitologii germańskiej, greckiej etc. To, co mi się bardzo spodobało u przeciwników, to sposób, w jaki giną. W agonii wykonują piękne obroty, salta, bryzgają krwią, czasem „wybuchają" i nagle wszędzie robi się pełno wnętrz-

ności. Bywa przy tym śmiesznie, gdy np. podłogę flakami zapaskudzi SZKIELET, ale ogólnie jest fajnie.

Podziemia zmieniły się znacznie, choć o rewolucji nie ma mowy. Nadal widzimy kręte korytarze, spore sale, dość często pojawiają się jednak jakieś szczegóły w postaci zwłok, wydłubanego kafelka czy kręcących się szczurów i pomykających nietoperzy (nie robią ci krzywdy). Na dużą pochwałę zasługuje również nowa mapa, na której oprócz ścian, wejść itp. widnieją teraz również ciała poległych bohaterów, świątynie, domki itd. Dźwięk również jest świetny i, można by rzec, adekwatny — potwory wrzeszczą, chrzęszczą ich kości, skrzynie skrzypią. Głosy nagrane są wręcz idealnie, a muzyka trafnie uzupełnia akcję gry. Tylko słuchać i podziwiać.

W sumie jednak gra graficznie i dźwiękowo nie jest tak bardzo zaawansowana, jak inne wydawane obecnie tytuły (szczególnie w porównaniu z w pełni trójwymiarowymi DEVIL INSIDE i VAMPIRE). Nie rozumiem więc, skąd tak wielkie wymagania sprzętowe. To, że pełna instalacja zajmuje prawie 2 GB, jestem w stanie zrozumieć. Duży świat, wiele potworów. Ale nad kodem należałoby jednak popracować. Gdy grałem w DIABLO, miałem 486/2 z zegarem 66 MHz. DIABLO II odpaliłem na P II 300, 128 MB RAM z bardzo dobrym akceleratorem i gra chodziła słabo. By animacje były płynne, musiałem wyłączyć wysokie detale i zadowolić się średnimi. Na wymaganiach minimalnych gra zwalniała nawet, gdy wyłączyłem dosłownie wszystko.

Aż boję się to powiedzieć, ale DIABLO II wygląda na grę robioną w pośpiechu. Niedociągnięć jest wiele i dotyczą nie tylko działania programu, ale również założeń powiedzmy „fabularnych". To, że w podziemiach świątyni stoją skrzynie, można jakoś wytłumaczyć, ale dlaczego rozmieszczono je w szczerym polu, w lesie, dlaczego co jakiś czas pojawiają się w środku kniej domki, w których nie da się mieszkać (np. umeblowane w same regały z książkami). Nie rozumiem również, dlaczego by otworzyć zamknięte skrzynie w podziemiach (średnio jedna na pięć), trzeba wcześniej w mieście kupić klucz, który zniszczy się podczas tej operacji. Zupełnie jakby to sklepikarze wynosili kufry do katakumb, w innym przypadku handlowaliby przecież WYTRYCHAMI. Takich bezsensów jest wiele, że choćby przypomnę szkieletora, który po śmierci paprze otoczenie flakami.

Mimo wszystko DIABLO II uważam za grę bardzo dobrą. Liczne uwagi, jakie przedstawiłem, wynikają przede wszystkim z tego, że po tylu latach oczekiwania chciałem zobaczyć ideał. Moje oczekiwania nie zostały spełnione, ale i tak jest nieźle. Gra posiada klimat i jest bardzo, ale to bardzo grywalna. Mogłem sobie pozwolić na krytykę, bo wiem, że i tak prawie każdy z was ją kupi. Wyjadacz DIABLO zagłębi się w sequela, by przypomnieć sobie stare dobre czasy, zobaczyć to, na co czekał ostatnie kilka lat. Młody gracz, który wyrósł na legendzie DIABLO i zaczytywał się w zapowiedziach, również nie oprze się magii tytułu. I to chciał osiągnąć Blizzard, przekładając ciągle premierę gry, nie uwierzę bowiem, że cały czas pracował nad programem, skrzypiącym tu i ówdzie jak stara trumna.

Ocena: 8

Producent:

÷??????????????

Wymagania minimalne:

P233, 32MB RAM (64 dla MP), akcelerator 3D

\+ grywalność, klimat

\- liczne wywałki, nieudolnie spolszczenie

www.cdprojekt.com.pl(polska)
www.blizzard.com(angielska)

HYPE

THE TIME QUEST

Zenon

HYPE to gierka przeznaczona przede wszystkim dla dzieci w wieku 8-10 lat (choć nie tylko), będąca połączeniem trzech różnych gatunków: akcji, RPG i przygodówki. Główny bohater, Hype — najlepszy rycerz na dworze króla Taskana IV — został pokonany przez potężnego Czarnego Rycerza, zamieniony w głaz i przerzucony w przeszłość. Tam znalazł go i odczarował dobry mag Gogoud. Gracz wciela się w Hype'a, aby pomóc mu wrócić do właściwej epoki, obronić króla i swoją narzeczoną.

Akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby - wygląda to trochę jak TOMB RAIDER. Oczywiście klimat jest zgoła odmienny: wszystkie postacie w grze zostały przeniesione ze świata Playmobil (klocki a la LEGO). To, rzecz jasna, zabieg mający pomóc dzieciom zapałać sympatią do bohaterów gry. Kolejną tego typu sztuczką jest fakt, że w

OPOWIEŚĆ O RYCERZYKU, KTÓRY ZGUBIŁ ZEGAREK

grze nie zostaje przelana ani jedna kropla krwi - walki, owszem są, ale przegrany jedynie upada i znika.

Hype może walczyć z przeciwnikami na trzy sposoby - machając mieczem, strzelając z kuszy bądź rzucając czary. Najlepszą taktyką byłoby stosowanie wszystkich technik wymiennie (jeśli nie naraz), ale z uwagi na dość dużą liczbę klawiszy, których trzeba by było użyć, walka sprowadza się do fechtunku. To jest zresztą moim zdaniem największa wada gry - zbyt skomplikowana klawiszologia.

Innym nieprzemyślanym elementem jest sposób interakcji z napotykanymi postaciami. Zdarza się, że za dobrze wykonane zadanie Hype nie dostaje od zleceniodawcy nawet słowa pochwały, a w jednym przypadku zostaje nawet oszukany. Kiepska z tego płynie nauka dla najmłodszych graczy.

Natomiast szata graficzna jest ładna - podobały mi się zwłaszcza playmobilowate, w pełni trójwymiarowe postacie. Gorzej natomiast jest z tłami. Są to po prostu bitmapy namalowane na trójwymiarowych ścianach. Tragicznie wygląda to zwłaszcza w otwartym terenie. Wydaje się, że drzewa namalowano na jakimś murze.

Hype ma do przemierzenia czternaście światów podzielonych na cztery epoki. Aby przenieść się z jednej do drugiej, bohater powinien znaleźć Królewski Klejnot, posiadający magiczną moc. Żeby tego dokonać, będzie musiał rozwiązać mnóstwo zagadek, walczyć z różnymi przeciwnikami i wykonać sporo akrobacji w stylu Lary Croft. Dodatkową atrakcją jest latanie na smoku - zupełnie jak w DRAKAN-ie. Kolejną zaletą jest ciekawa fabuła i polska wersja językowa - mimo wszystko jeszcze niewielu młodych Polaków biegle posługuje się językiem angielskim.

Ocena: 75

Producent:	Ubisoft
Wymagania minimalne:	P200 MMX, 32MB RAM
+	ładniPlaymobil
−	klawiszologia

www.ubisoft.com/hype

Koktajl Mołotowa.

DEUS EX

Ion Storm w niesamowitym tempie podnosi jakość swoich gier. Po nadzwyczaj nędznym Dominion, Romero w bólach urodził nienajgorszą Daikatanę a hitem czerwca jest bezsprzecznie zadziwiająco świetny Deus Ex. Aż strach pomyśleć jak dobry okaże się Anachronox, ostatnia z czterech zapowiadanych od dawna produkcji Ion Storm, jeżeli ta tendencja zostanie utrzymana.

Ocen 9 5

Producent:
Ion Storm

Wymagania minimalne:
P2 230, 64MB RAM

www.deus-ex.org

TAK JAK W KINIE

„Ziemia w połowie dwudziestego pierwszego wieku nie jest najciekawszym miejscem dla zwykłych, ciężko pracujących obywateli globalnej wioski. Powierzchnia planety to obraz nędzy i rozpaczy — całkowicie zniszczone środowisko naturalne, wszechobecna urbanizacja, radioaktywne rzeki, wciąż powiększające się obszary nędzy i ubóstwa. Światowy terroryzm rozwinął się na niespotykaną dotąd skalę, operując w świetle reflektorów przed obiektywami kamer.

Zanieczyszczone środowisko i rozprzestrzeniające się w zawrotnym tempie choroby nie są jednak głównym zmartwieniem mieszkańców Ziemi. Tajemnicza organizacja przygotowje się właśnie do przejęcia kontroli nad światem, rozprzestrzeniając nieznanego do tej pory wirusa. Żniwo śmierci jest olbrzymie, jednak chorują tylko najbiedniejsi. Natychmiast pojawia się kosztująca olbrzymie pieniądze szczepionka, którą bogacze ładują sobie do żył częściej niż bohaterowie '*Trainspotting*' heroinę..„

Cytat z publikowanej wiele miesięcy temu zapowiedzi wciąż doskonale oddaje realia panujące w mrocznym świecie Deus Ex. Światło istnieje, jednak tylko sztuczne. Nigdy nie zdarzy się wam ujrzeć słońca. Nocne krajobrazy stają się po pewnym czasie nieco męczące i zadania rozgrywające się w blasku jarzeniówek przynoszą prawdziwą ulgę. Świat pełen jest śladów działalności terrorystów. Pierwsza misja rozgrywa się w ruinach Statuy Wolności, której głowa legła kilkadziesiąt metrów od stóp, wskutek dokonanego kilka lat wcześniej zamachu bombowego...

Warren Spector, pomysłodawca między innymi Ultimy Underworld i System Shocka, pracuje w oddziale Ion znajdującym się w Austin. Trudno powiedzieć, jaki wpływ na produktywność zespołu ma nieobecność rezudującego w Dallas Johna Romero, lecz jest to prawdopodobnie wpływ zbawienny. Deus Ex nie opóźnił się nawet o miesiąc, a nie licząc drobnostek nie ma w nim prawie żadnych błędów!

MIĘDZY NAMI, CYBORGAMI

Zaserwowana graczom mieszanka stylów jest naprawdę wybuchowa. Główna postać, agent międzynarodowej organizaci terrorystycznej (UNATCO), wyposażony w nanotechnologiczne udoskonalenia psycho-fizyczne, kojarzy się mocno z Matrixowym Mr. Smithem. Fabuła, przepełniona wyzierającymi zewsząd rządowymi spiskami, korupcją, zdradą i wszechobecną tajemnicą, starczyłaby na cały sezon, a może i więcej odcinków Archiwum X. Sama rozgrywka przypomina System Shock 2, Thiefa i Half Life. Czy trzeba jeszcze coś dodawać?

J.C. Denton (bohater) i jego brat Paul, to pierwsi z nowej, eksperymentalnej generacji agentów. Zamiast operacyjnie instalować im podczerwone kamery w oczodołach, serwomechanizmy w stawach, a pod skórą tytanowy pancerz chroniący przed kulami, podobne efekty osiągnięto dzięki zastosowaniu nanotechnologii (operacje na poziomie atomów). J.C. potrafi na przykład odbierać transmisje audio i wideo z dowództwa bez żądnego zewnętrznego sprzętu — projekcja odbywa się bezpośrednio w mózgu. W końcu ludzki rozum to tylko kupa elektronów podróżujących między aksonami...

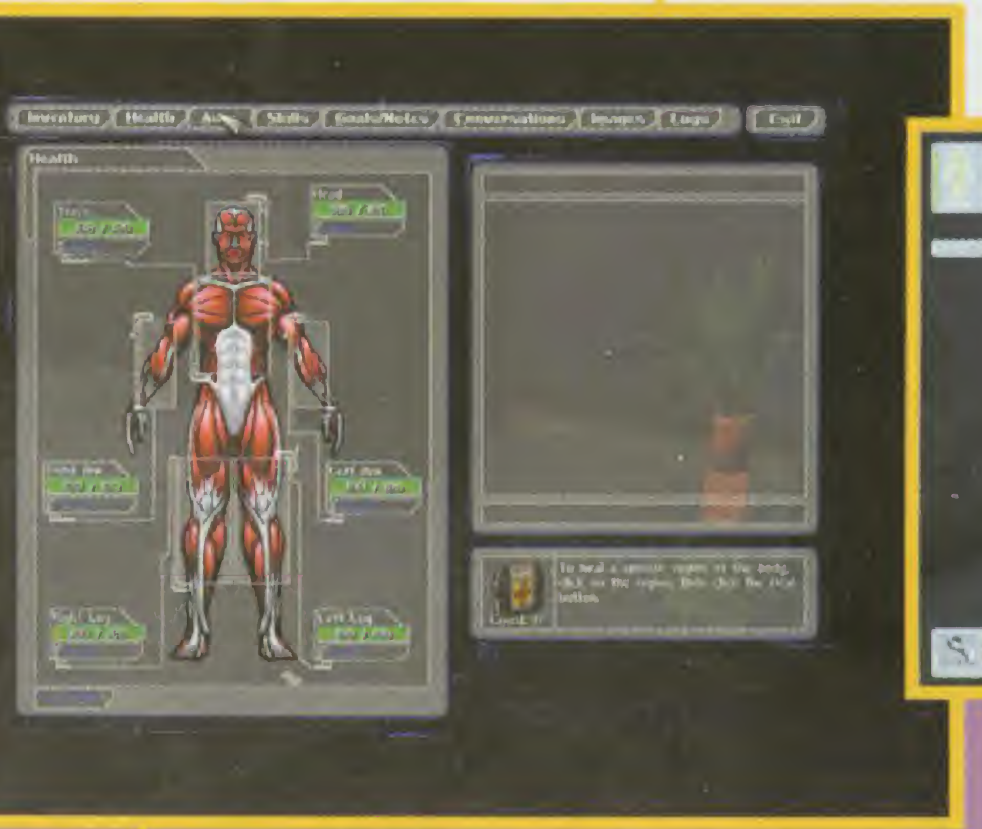
Tuż po wyjściu z akademii Denton jest dość słaby. Wraz z rozwojem sytuacji i wykonywaniem kolejnych misji dla pracodawcy, zyska punkty umiejętności, które będzie mógł zainwestować w podniesienie wybranych cech. Jeżeli zdecyduje, że chce zostać terminatorem, wyszkoli się w używaniu broni i ulepszy swoje ciało tak, że tylko bezpośrednie trafienie interkontynentalną rakietą balistyczną będzie w stanie zrobić mu krzywdę. Gdyby jednak przemoc nie leżała w jego naturze, mógłby zostać hackerem na miarę Mitnicka i rozwiązywać problemy ludzkości z zacisza swego gabinetu. W praktyce nie warto ściśle się specjalizować, gdyż w końcu gdzieś, kiedyś, trafi się taki problem, którego nie będzie się dało rozwiązać bez choćby minimalnego poziomu umiejętności w którą nie inwestowaliście. Pojawia się wtedy Problem.

Każda specjalność ma cztery poziomy wytrenowania, im wyższy level, tym więcej kosztuje upgrade. Poza tym od czasu do czasu znajdziecie pojemniki z „częściami zamiennymi do agenta", które pozwolą na przykład dodatkowo podnieść sprawność mięśni, oczu lub uszu. Goły Denton na początku gry zostałby zjedzony na surowo przez wymiatacza mającego za sobą kilkanaście misji.

RÓBTA CO CHCETA

Wątek zlecanych J.C. zadań warto rozwinąć, gdyż stanowią one najważniejszą część gry, przy której spędzicie kilkadziesiąt godzin. Zakładając oczywiście, że nie czujecie chęci wpatrywania się przez kilkadziesiąt godzin w ekran statystyk, na przykład.

Wspaniałą cechą Deusa jest niezwykła wolność wyboru. Prawie każdy problem ma kilka rozwiązań, dróg wiodących do celu jest wiele, każda najeżona innego typu trudnościami. W jednej z misji natkniecie się na drzwi zablokowane kodem, przy których kręcić się będzie para strażników oraz ciężki robot patrolowy. Na deser pod sufitem zamontowano obrotowe działko, siekające na wióry nawet takiego twardziela jak Denton. Co zrobiłby Arnold, wszyscy wiemy aż za dobrze. Stanałby przed drzwiami, wymamrotał „hasta la vista" i wysłał wszystko na Marsa celnym strzałem z ręcznej wyrzutni rakiet. Hacker przeczołgałby się do widniejącego nieopodal terminala, wykradł kody otwierające bramę, a następnie przeprogramował działko i zdalnie wykończył wszystko, co się rusza w okolicy. Istnieje jeszcze kilka (!) wyjść z tej sytuacji — na przykład ogłu-



pienie robota patrolowego specjalnym granatem, odciągnięcie strażników, etc. Przecież mówiłem, że możliwości są prawie nieograniczone. Tutaj można się nawet upić albo naćpać!

Broń występująca w grze jest o tyle ciekawa, że stara się wiernie naśladować rzeczywistość, a raczej to, co według autorów będzie nią za pięćdziesiąt lat. Ulubieniec wszystkich kamperów i fanów Delta Force, karabin snajperski dalekiego zasięgu, powraca w chwale. Niestety, na początku gry używa się go bardzo, bardzo ciężko. Celownik lata we wszystkie strony, jakby strzelec nie potrafił zatrzymać oddechu na dłużej niż pół sekundy. Po wytrenowaniu umiejętności strzeleckich na trzeci lub czwarty (max) poziom, można już trafić przeciwnika w lewe lub prawe oko. Albo w ten ohydny pieprzyk na wstrętnej twarzy. Giwery da się ulepszać za pomocą specjalnego narzędzia dostępnego czasem w magazynie lub znajdowanym podczas misji w tzw. secretach (warto dokładnie zwiedzać mapy!). Powiększony magazynek, zasięg, celność, siła pocisku, niższy czas przeładowania — to jeszcze nie wszystko, co można zrobić ze zwykłym pistoletem! Dodajcie do tego supercichą kuszę miotającą strzałki usypiające (na bardzo długo), naładowany prądem drąg obezwładniający, wyrzutnię rakiet, łom, pałkę, karabin ma-

podano na cybertalerzyku Reset CD 08/00

szynowy i parę innych zabawek. Mimo prób, nie udało mi się przyczepić do niedoróbek arsenału. Jest wszystko, co być powinno.

ROBALE?

Jedyną, za to dla niektórych bardzo poważną wadą gry, są wymagania sprzętowe. Silnik Unreala dzięki niezliczonym patchom jest bardzo dopracowany, jednak w Deusie sprawuje się poniżej oczekiwań. Posiadacze kart opartych na kościach 3DFX nie będą zawiedzeni, za to właścicie TNT, TNT2 i Geforce nie raz skrzywią się z niesmakiem widząc swapujący dysk twardy i framerate rzędu 10 klatek na sekundę. Tryb Direct3D pozostawia bardzo wiele do życzenia, a gry bez akceleratora nie życzę nawet najgorszemu wrogowi.

Spotkałem się też z opiniami, że gra jest zbyt łatwa. Nie chodzi o bynajmniej o niską celność terrorystów i dziwnie małą siłę ich kul, jak to często bywa w innych tego typu grach, ale o „prowadzenie gracza za rękę" podczas rozwoju fabuły. Warren w jednym z wywiadów wyjaśniał, że rezygnacja z niektórych wskazówek wysyłanych w stronę gracza prowadzi często do frustrujących „zacięć", których starał się za wszelką cenę unikać. Udało mu się — w Deusie nie będziecie się zastanawiać „co zrobić", ale „jak zrobić". Mnie takie podejście do tematu bardzo odpowiadało, w końcu jest to strzelanka z elementami RPG, a nie przygodówka. I całe szczęście.

DO SKLEPU MARSZ!

Zacząłem cytatem, skończę podobnie: „Gra ma szansę stać się hitem, jeżeli tylko uda się spełnić kilka podstawowych warunków. Po pierwsze — musi ukazać się w miarę szybko i bez katastrofalnych opóźnień jak w przypadku Daikatany. Po drugie — niech autorzy spełnią swoje obietnice. W zapowiedziach każda gra jest doskonała".

Deus Ex jest już na rynku. W swoim gatunku nie ma sobie równych. Warren Spector i jego drużyna postarali się dostarczyć grę, o której będziecie opowiadać wnukom. O której będą pisać dzienniki. Którą już dziś zgłaszam jako kandydata do tytułu „gra roku".

RooS

FORMUŁA 1... PODCZAS URLOPU

SUPER 1 KARTING SIMULATION

Ocena: 65

Producent: Midas Interactive

Wymagania minimalne: Pentium 233, 32MB RAM, 260 MB HDD

\+ Tematyka

\- Tuporne wykonanie

www.midasinteractive.com

Ostatnimi czasy coraz popularniejsze stają się wyścigi gokartów. Są to malutkie, głośne samochodziki z silnikami podobnymi do motorków montowanych w „motorynkach" (albo kosiarkach do trawy :), rozwijające prędkości w granicach 60-70 km/h. W Polsce jest tylko kilka profesjonalnych torów gokartowych, na których ścigają się zarówno młodsi kierowcy, jak i ich rodzice. Jest to także bardzo popularna rozrywka wśród kierowców Formuły 1, którzy w taki sposób relaksują się podczas przerwy w sezonie. Co więcej, niejeden kierowca wyścigowych bolidów zaczynał swoją wielką karierę od gokartów właśnie (choćby Michael Schumacher czy świętej pamięci Ayrton Senna). Teraz zaczynamy my.

SUPER 1 KARTING to połączenie dość realnego symulatora gokarta z czysto zręcznościową rozgrywką. Przed rozpoczęciem gry do wyboru mamy dwie opcje - ARCADE i SIMULATION. Wybierając pierwszą, dostajemy do dyspozycji ubogą liczbę opcji, która pozwala nam na ogólne ustawienia tak, aby jak najszybciej znaleźć się na torze. Jazda w trybie ARCADE jest dość łatwa, aczkolwiek nie „prostacka" - gokart nie prowadzi się z taką łatwością, jak choćby samochód. Promień skrętu kół jest mały, hamulce kiepskie, a już przy 50 km/h krajobraz przesuwa się jak przy setce. W tak małym bolidzie nawet niewielkie prędkości odczuwamy bardzo wyraźnie.

Tryb SIMULATION znacznie różni się od zręcznościowego, choćby pod względem ustawień gokarta i fizyki jazdy. W warsztacie możemy ustawić wiele elementów, od ciśnienia w oponach do przełożeń skrzyni biegów. Wbrew pozorom ma to ogromny wpływ na sposób jazdy naszego ścigacza. Oprócz tego możemy zadeklarować, czy chcemy, aby podczas jazdy można było zatrzeć silnik i czy na defekty podatne mają być inne części gokarta. Mimo że jestem raczej za zręcznościową formą rozgrywki pod każdą postacią, to muszę przyznać, że dopiero wtedy, gdy poustawiałem wszystkie opcje realizmu i „stuningowałem" swój gokart, zaczęła się zabawa. Pojazd prowadził się pokazowo, wiedziałem, jak i kiedy mogę go wprowadzić w poślizg kontrolowany (ale to nie to samo, co samochodem :)) i co zrobić, aby nie wpaść na bandę. Nigdy więcej nie wróciłem do trybu ARCADE, który mimo swej nazwy tak naprawdę wydał mi się dziwnie toporny.

Dobrej jakości płynna grafika i naprawdę wspaniała muzyka uprzyjemniają kolejne okrążenia toru. Mimo to każdy, kto odpali grę, zauważy, że nie została ona zrobiona z rozmachem równym choćby produkcjom EA SPORTS. Nie jest to poważna wada, ale gdy jeździ się po naprawdę dobrze zaprojektowanych torach gokartowych, nieraz czuje się pewien niedosyt - jakby jeszcze czegoś brakowało (komentatora, parametrów określających modele gokartów, może jeszcze jakiegoś elementu?).

Mimo kilku wad, SUPER 1 KARTING to porządna dawka rozrywki, ale, niestety, tylko dla fanatyków tej dyscypliny sportu. Nie jest na tyle grywalna, przyjazna zwykłemu graczowi i uniwersalna, aby na dłużej przyciągnąć uwagę każdego z nas.

Krooger

Shogun

TOTAL WAR

RECENZJĘ TĄ SPONSORUJE LITERA „S" ORAZ SŁOWA SEPPUKU, SUSHI I SHOGUN.

CO DZIEŃ OD NOWA...

„Ten, kto nie zdobędzie wsparcia mas, nie zwycięży" — kto to powiedział? Lenin? Mussolini? Nie, są to słowa Sun Pika, wnuka Sun Tzu. Niewiele mówi nam to nazwisko, ale trzeba przyznać, że zdanie brzmi ładnie. Jego dziadek też lubił strzelić czasem mądrą maksymą doświadczonego wojaka. Co powiecie na to?: „Poznaj siebie i swojego przeciwnika, a nie doznasz porażki w setkach bitew". Tyż piknie. Skąd znam te powiedzonka? Przeczytałem w instrukcji polskiej wersji SHOGUN: TOTAL WAR. Od tego momentu kończę z ironią, bowiem SHOGUN to tak naprawdę gra bardzo poważna, dopracowana i po prostu świetna. Autorom nie grozi wykonanie rytualnego seppuku.

Okres Sengoku Jidai, czyli kawałek historii XVI-wiecznej Japonii, to nienajlepszy czas dla pacyfistów. Ani chłopów. Ani handlowców. Jest to za to doskonały czas dla lubiących wojaczkę samurajów oraz ogromna szansa dla władców (dajmio) planujących poszerzyć swe włości. Czyli dla nas.

Był to czas, w którym Japonia przeżywała coś na kształt rozbicia dzielnicowego. Kraj, pozbawiony sinej ręki cesarza, rozpadł się na siedem księstw, a w każdym z nich rozpoczął rządy inny dajmio. Jakby tego było mało, część kraju wpadła w ręce ronin-ów — samurajów bez pana, buntowników i zrewoltowanego chłopstwa.

Zadanie stawiane przed nami jest klarowne w założeniach, lecz trudne do wykonania — wcielić się w jednego władców (buntowników wybrać nie można) i wszelkimi możliwymi metodami przejąć kontrolę nad wszystkimi prowincjami. Sposobów na zyskanie przewagi nad przeciwnikiem jest kilka, natomiast wygrać można tylko tocząc bitwy.

Konstrukcja SHOGUNA jest wyraźnie bipolarna. Pierwszy element, to zabawa strategiczno-ekonomiczna, rozgrywana turowo na mapie przypominającej grę planszową. Na drugi składają się realistyczne bitwy rozgrywane w terenie — w czasie rzeczywistym. Są to elementy na tyle odmienne, że warto opisać je osobno.

Twórcy SHOGUNA zaproponowali nam kilka trybów zabawy single player, a także możliwość pobawienia się w internecie i po sieci lokalnej. W drugim wypadku łączyć się możemy zarówno z firmowym serwerem (potrzebny patch), jak i samemu urządzić bitwę. Gra w sieci lokalnej sprawuje się nieźle, a 85 (!) dostępnych map gwarantuje sporo zabawy.

Skupmy się zatem na części dla jednego gracza, bo to ona jest w SHOGUNIE najciekawsza.

Na początku warto zajrzeć do Samouczka. Misje treningowe są nieźle przygotowane i dają ogólne pojęcie o części bitewnej gry. Drażni jedynie to, że po dobrym wykonaniu ostatniego polecenia gra natychmiast przeskakuje

Więcej na temat samurajów i Japonii znajdziesz w Odlotach.

Klany występujące w grze, dostępne do wyboru na początku rozgrywki:

SHIMAZU — to dobry wybór dla początkujących. Posiadają górzyste, w miarę bezpieczne, oddalone od sąsiadów tereny na zachodzie Japonii, zgrupowane w jednym „kawałku". Już na starcie mają spore dochody i względny spokój z wojowniczymi sąsiadami. Ich specjalnością są doskonale wyszkoleni samuraje.

MORI — klan słynie ze swej pobożności i poszanowania tradycji. Fanatyczni mnisi Mori są doskonałymi wojownikami o wysokim honorze, dajmio dysponuje zazwyczaj obfitymi w złoża terenami i sporą armią, a jednak klan upada zazwyczaj w pierwszych latach wojny domowej. Mimo to rozgrywka po tej stronie nie jest jeszcze najtrudniejsza.

ODA — Klan ten zajmuje spore obszary centralnej części Japonii. Mimo, iż jego położenie geopolityczne nie jest najlepsze (mocni sąsiedzi), to właśnie on ma jedne z największych szans na zdobycie dominacji nad krajem. Dajmio klanu dysponuje na starcie dużymi, dochodowymi terenami równinnymi i mocną, karną armią. Jego żołnierze bardzo dobrze się biją, nie słynąc przy tym z subtelności w walce.

IMAGAWA — wybór tego klanu na początek zabawy z SHOGUNEM może nie skończyć się zbyt dobrze. Posiada on dwie oddalone od siebie prowincje, z czego jedna z nich leży w najgorętszym obszarze centralnej Japonii. Mimo, iż samuraje Imagawy słyną z waleczności, to nie ma co spodziewać się na początku wielokierunkowej ofensywy zmasowanych armii czy zawrotnych dochodów. Zamiast tego liczyć trzeba na sojusze, rozgrywki dyplomatyczne, szpiegowskie intrygi i ciche morderstwa w wykonaniu ninja i gejsz.

UESUGI — to prawdziwi potentaci średniowiecznej Japonii. Mają wszystko, co potrzebne jest do wygrania wojny domowej — ogromne, złotonośne i żyzne tereny, dobrych wojowników i niezłe położenie geograficzne na zachodzie Japonii. Mogą zarówno szybko atakować, jak i zaszyć się na swych włościach i uderzyć dopiero po zgromadzeniu wielkiej armii. W sam raz dla początkujących.

HOJO — klanem tym z jednej strony trudno władać, a z drugiej niezbyt ciekawie jest mieć go za sąsiada. To bardzo waleczna strona konfliktu, doskonale przygotowana do wojny. Posiada już na początku spore dochody, jej niewielkie tereny są górzyste, dobrze ufortyfikowane i trudne do zdobycia. Komputerowy dajmio Hojo jest sprawnym i ofensywnym strategiem dysponującym wyróżniającymi się wojskami i dowódcami.

TAKEDA — klan ten przypomina nieco Hojo. Jego wojownicy, szczególnie „firmowa" kawaleria, to trudny przeciwnik. Nie ma zbyt dużego zaplecza finansowo-rolnego, jednak przy odrobinie szczęścia i umiejętności dajmio Takeda szybko zyskuje nowe tereny. Wrogiem klanu jest bezczynność — jedyną szansą jest ekspansja. Komputer prowadząc ten klan doskonale wie o tych ograniczeniach, jednak zdarza mu się dość szybko ulec mocniejszym sąsiadom.

do nowego zadania. Część praktyczną podzielono na trzy działy. W pierwszym wybieramy mapę, wojska dla siebie i przeciwników komputerowych i porę roku. Bawimy się, urządzając taką bitwę, na jaką mamy ochotę. Drugi tryb pozwala nam rozegrać którąś z kilku historycznych potyczek i na przykład odmienić bieg historii. Trzecia opcja, to kampania — główny punkt programu.

Zaczynając kampanię musimy zdecydować się, w przywódcę którego klanu się wcielimy. Ma to zasadnicze znaczenie dla dalszej rozgrywki, gdyż to, w jaki sposób prowadzimy politykę wewnętrzną i „zagraniczną" księstwa na początku zabawy, bardzo zależne jest od położenia naszych prowincji i od tego, czy nasze przychody są duże, czy przeciętne. Sytuację i zależności przybliża nieco ramka z listą klanów. Zaczyna się zabawa.

SAMURAJSKIE SZACHY

Pionki symbolizujące nasze oddziały i jednostki specjalne przesuwamy po planszy. I jednych i drugich jest kilka rodzajów. Wojska dzielą się ogólnie rzecz biorąc na konnicę (trzy typy, w tym konni łucznicy), piechotę (bardzo zróżnicowana, pięć typów) i piesze jednostki strzelające (trzy rodzaje łuczników i broni palnej). Nie jest to dużo, jednak każda z jednostek opisana jest kilkoma parametrami modyfikującymi jej zdolności bojowe (np. zmęczenie i honor) i każda może zostać ulepszona przez dodanie lepszej zbroi i oręża. Pojedyncze formacje możemy łączyć w większe armie i operować nimi na mapie.

Jednostki specjalne pozwalają nam uprawiać politykę zagraniczną. Oficjalnie, przy pomocy emisariuszy, zawieramy przymierza i poznajemy inne terytoria. Szpiedzy odkrywają dla nas tajemnice wrogich prowincji i wzniecają bunty. Ninja prócz szpiegowania próbują mordować wrogich generałów, podobnie jak groźniejsze gejsze (rymik:)). Gdy zdecydujemy się na współpracę z Portugalczykami (czytaj — przyjęcie chrześcijaństwa), dostajemy do dyspozycji duchownych emisariuszy. Odpowiednie operowanie wymienionymi jednostkami na mapie to trzon części strategicznej.

Ważnym zagadnieniem jest stawianie w prowincjach budynków i zamków, dających nam korzyści materialne (farmy, kopalnie), pozwalające rekrutować jednostki (dojo i budowle specjalne) lub bronić naszych granic (strażnice). Zamek (maksymalnie jeden w prowincji) i większość budynków

podano na cybertalerzyku Reset CD 03/00

można udoskonalać, co daje nam różnorakie korzyści — głównie w postaci lepszych wojsk.

Sama rozgrywka w części strategicznej jest naprawdę bardzo... strategiczna, a do tego ekonomiczna i przy okazji polityczna (więcej przymiotników kończących się na „a" nie będzie). Nie da się ukryć, że przy okazji ciekawa (a jednak...). Przeszkadzają w niej jedynie pewne uproszczenia i niewielki zestaw informacji, jakie do nas docierają na temat naszych prowincji i jednostek. Mimo to gra się sympatycznie. Aż do momentu, kiedy wjedziemy z naszymi wojskami do wrogiej prowincji. Wtedy ruszamy na krwawą bitwę...

CHŁOPCY Z PLACU BRONI

Na przeciwko siebie stają dwie większe lub mniejsze armie (do 1,2 tys. ludzi po każdej ze stron). Zgrupowani są oni w oddziały „tematyczne" — np. 60 łuczników, 120 samurajów itp., operujemy bowiem nie pojedynczymi żołnierzami, lecz całymi formacjami. Do dyspozycji dostajemy rozbudowany zestaw rozkazów, ustawień formacji i taktyk. Odpowiednie ich zastosowanie to większość sukcesu na polu bitwy.

Swój wkład w jej końcowy wynik mają także warunki pogodowe i ukształtowanie terenu. Kilka trywialnych przykładów — namoknięta w deszczu zbroja jest cięższa i trudniej maszeruje się piechurom, mokre muszkiety nie strzelają, las daje ochronę przed strzałami, zaś szarża w dół zbocza góry jest o wiele skuteczniejsza. Swoje trzy grosze dorzucają także autorytet generała, doświadczenie żołnierzy i jakość uzbrojenia.

Zabawa w czasie bitwy jest znakomita. Pozwala na zastosowanie wszelkich zaawansowanych taktyk i ze wszystkich wydanych dotąd gier najlepiej oddaje realia pola bitwy danej epoki. Majstersztyk.

Ocena: 8

Producent: Electronic Arts

Wymagania minimalne: P 233, 32MB RAM, 500 MB HDD

\+ wiernie odtworzony klimat epoki i krajów

\- uproszczenia części strategicznej

www.ea.com

CO WIDAĆ I SŁYCHAĆ

Strona wizualna gry także ma dwa oblicza. Część strategiczna jest wykonana starannie, choć nie budzi zachwytu. Po prostu — dobra robota świetnie spełniająca swe zadanie. Atrakcyjnym dodatkiem miała być sala tronowa z animowanymi postaciami, jednak jest ona nieco sterylna i uśpiona. Ożywia się na przykład podczas wizyty portugalskiego emisariusza lub wysłanników innych dajmio.

Część bitewna imponuje rozmachem wykonania. Tereny walk są ogromne, bardzo dokładnie pokazane, z ładnie wymodelowanymi wzniesieniami, lasami, rzekami, zabudowaniami i ptactwem. Nie czaruje wyjątkowym pięknem, ale podobnie, jak część strategiczna, doskonale spełnia swe zadanie. Engine gry jest wydajny, to widać, ale... No właśnie: kosztem wyglądu jednostek. Są to zwyczajne, dwuwymiarowe sprite'y. Rozumiemy, że animować dwie armie po tysiąc kilkuset trójwymiarowych wojaków byłoby trudno. Są jednak gry, które pokazują, że sprite'y też mogą być ładne. Przykłady? DIABLO, BALDURS GATE, STARCRAFT...

Za to dźwięk morduje jakością. Zarówno muzyka (szczególnie w czasie bitwy), jak i efekty zmuszają do głębokiego, wyrażającego szacunek ukłonu. Także dla ekipy, która podjęła się spolszczenia gry i zrobiła to imponująco.

HAI!

Krótko - SHOGUN jest najlepszą grą strategiczną, w jaką grałem i jedną z lepszych propozycji tego roku. Dla fana strategii - obowiązek. Dla innych, świetna okazja, by stać się fanem strategii...

Yanoos

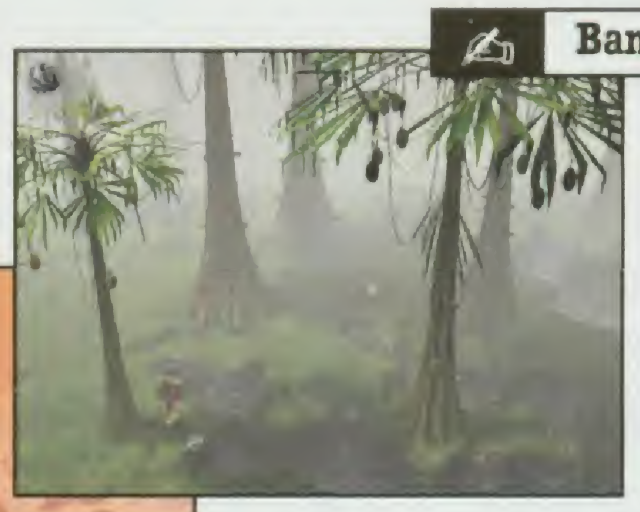
AGHARTA

CZEGO NIE ZROBI SIĘ DLA PIĘKNEJ BLONDYNECZKI...

Bamse

Jest rok 1926. Prawie wszyscy piloci dostali doskonale kontrakty na transport żywności do zniszczonego trzęsieniem ziemi Tokio. Praktycznie tylko jeden został bez przydziału, ale i jemu wpadła w ręce niezła fucha: otóż pewnego dnia przyszła do niego śliczna blondyneczka i poprosiła o pomoc w odszukaniu ojca. Chodziło o znanego, acz nieco dziwnego i zwariowanego profesora, który już dawno wybrał się w celach badawczych na biegun północny i do tej pory nie

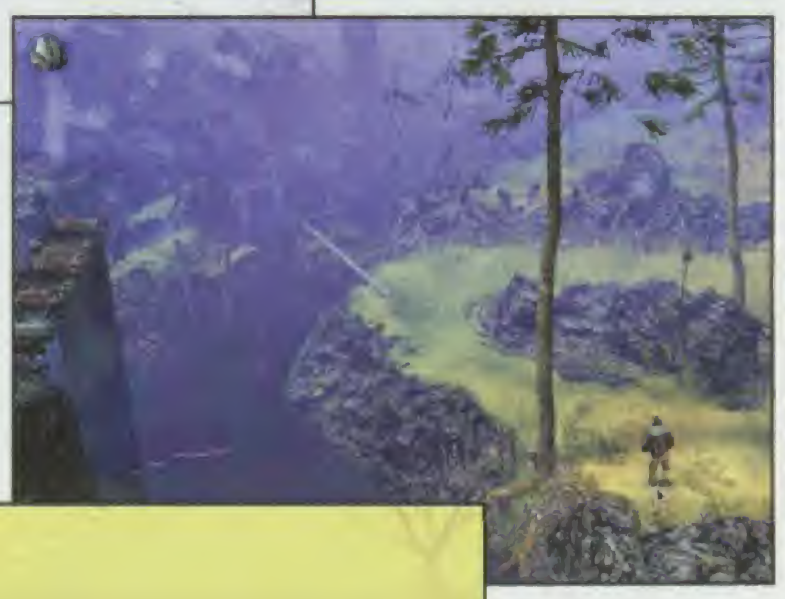
podano na cybertalerzyku Reset CD 08/00

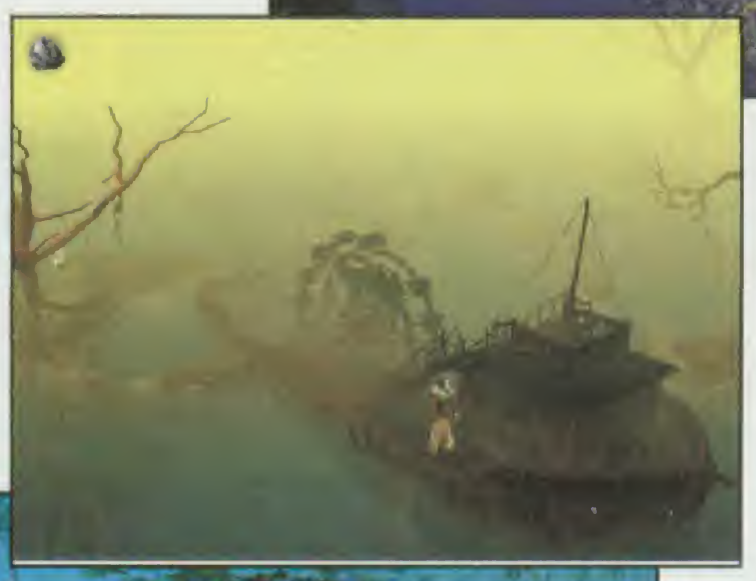


wrócił. Sześć miesięcy wcześniej dziewczyna otrzymała od niego przez radio wiadomość, w której prosił ją, aby pod żadnym pozorem nie wybierała się w najbliższym czasie do Azji. O co prosił — sprawa drugorzędna. Grunt, że dał znak życia. Dziewczyna postanowiła go szukać i dlatego trafiła do owego pilota. Ten oczywiście robotę przyjął i wraz ze swym psem Murphym wyruszył na Arktykę. Niestety, samolot trafił w sam środek dziwnej mgły, za którą czaił się zdradliwy klif. Od tego momentu pewne było tylko jedno — na drogę powrotną potrzebny będzie inny środek lokomocji...

Choć AGHARTA to w zasadzie przygodówka, elementem, który najczęściej powtarza się podczas gry jest walka z napotykanymi zwierzętami. Może przesadą byłoby stwierdzenie, że jest to esencja gry, ale na pewno — bardzo ważna jej część. Przemierzając kolejne lokacje, co i rusz napotykamy jakiegoś wrogo nastawionego do obcych zwierzaka. Zdecydowanie najlepszym sposobem na przetrwanie jest unikanie walki, czyli ucieczka i krycie się za różnymi obiektami. A przeciwnicy są bardzo trudni do pokonania — rzucają kamieniami, strzelają z dział, są szybcy. Potrafią nawet podczas strzelania obliczyć tor ruchu pilota i wymierzyć tam, gdzie miałby znaleźć się za kilka sekund (oczywiście pod warunkiem, że nie zmieni kierunku i tempa marszu). Jest tu kilka gatunków zwierzaków — od pingwinów, przez wielkie mrówy, aż do piaskowych gigantów na kształt czerwi z Diuny. Pilot oczywiście nie jest bezbronny — też ma do dyspozycji kamienie, działka, czasem opancerzony pojazd, a przede wszystkim odważnego pieska, który chętnie sobie poszczeka. Ale i tak zawsze najlepiej dać drapaka.

Oprócz tego rozwiązujemy oczywiście zagadki stricte przygodowe, a także dość ciekawe łamigłówki logiczne, które jednak poziomem nie dorównują MYST czy RIVEN. Akcja rozgrywa się w niezbyt pięknych prerenderowanych sceneriach — tylko postacie są trójwymiarowe. Fajnym efektem jest zmiana pór dnia, która odbywa się w czasie rzeczywistym. Co ważniejsze ma to wpływ na rozgrywkę — na przykład niektóre zwierzęta w nocy źle widzą i wtedy można obok nich niezauważenie przemknąć.





Generalnie — gra trzyma raczej średni poziom. Uciekanie przed zwierzętami może znużyć, podobnie jak raczej kiepsko dopasowana muzyka. Całości dopełnia fatalny system sejwowania — nie dość, że odbywa się to automatycznie, to jeszcze gdy chcemy zacząć grę od nowa, poprzedni jej stan ulega zniszczeniu. Kompletna bzdura.

Ocena: 5

Producent: Aniware

Wymagania minimalne: PII 266, 48MB RAM

\+ zmiany pór dnia

\- fatalny system sejwowania

www.topware.pl/gry/agharta/

Przyznam, że kiedy w moje ręce trafiło pudełko z CASE CLOSED, byłem święcie przekonany, że to mniej lub bardziej tradycyjna przygodówka. Screenshoty na odwrocie wyraźnie za tym przemawiały: jakieś postacie, jakieś pomieszczenia, coś, co wyglądało jak mapa... Po uruchomieniu ujrzałem normalne intro — dziesięcioro gości zaproszonych do wielkiej rezydencji, a na miejscu trup właściciela. Wszyscy podejrzani, kilka śladów i oczywiście zagadka do rozwikłania. Detektywistyczna przygoda pełną mordą.

Jakież było moje zdziwienie, gdy wspomniana mapa okazała się być prawdziwym placem gry! Już wyjaśniam dlaczego. Pamiętacie grę planszową pt. „Detektyw"? Zasady były podobne jak w CASE CLOSED, tylko znacznie mniej rozbudowane — ruszając pionkami (o liczbę pól równą liczbie oczek wyrzuconych na kościach), należało zwiedzić wielki dom, w którym dokonano zabójstwa i na podstawie znalezionych śladów wskazać mordercę, narzędzie zbrodni oraz pomieszczenie, w którym dokonano haniebnego czynu.

Dzięki możliwościom stwarzanym przez komputer, rozgrywka w CASE CLOSED jest dużo bardziej złożona, choć od razu znane jest pomieszczenie, w którym dokonano morderstwa. Zamiast tego szukamy jeszcze motywu. Zaczynamy jednak zawsze od znalezienia podejrzanego. Jeśli w którymkolwiek z pokoi znajdziemy potencjalne narzędzie zbrodni i trzy ślady, kojarzące się jednoznacznie z jakąś konkretną osobą (wystarczy przeanalizować charakterystykę postaci, zawartą w instrukcji), należy zapytać podejrzanego o to właśnie narzędzie. Dana osoba, w obawie przed posądzeniem o morderstwo, wręczy nam inny ślad — również jeden z trzech, ale tym razem prowadzący do prawdziwego zbrodniarza. Kiedy już go namierzymy, trzeba poszukać, w którym pokoju porzucił narzędzie zbrodni (też na zasadzie trzech śladów). Motyw jest sprawą najlatwiejszą — idziemy do biblioteki, wkładamy posiadaną książkę w wolne miejsce na półce, a skrzyneczkę, która wypadnie z sejfu, otwieramy złotym kluczykiem. Znalezioną kasetę wideo należy już tylko odtworzyć w magnetowidzie zainstalowanym w salonie. A potem wystarczy przedstawić końcowy werdykt.

Szukanie śladów też nie jest proste. Otóż kiedy wchodzimy do danego pokoju, widzimy akcję z perspektywy pierwszej osoby. I trzeba to (powiedzmy — trójwymiarowe) pomieszczenie przeszukać. Jeśli coś pominiemy, być może w ogóle nie uda nam się rozwikłać zagadki. Ale bez obaw — jeśli w danym pokoju nie ma już nic, co mogłoby nas zainteresować, program poinformuje nas o tym.

Autorzy przygotowali osiem różnych zagadek. Nie ich ilość jest jednak istotna, gdyż są generalnie bardzo podobne, ale fakt, że możemy w CASE CLOSED zagrać zarówno sami, jak i z kolegami. Nawet czterech graczy może ze sobą rywalizować o to, kto pierwszy rozwiąże zagadkę morderstwa. Można też połączyć się w dwa dwuosobowe zespoły.

Ocena: 3

Producent: Spectrum Pacific

Wymagania minimalne: P120, 32MB RAM

+ stary ale jary pomysł

− topornie lokalizacja

www.caseclosedgame.com

Cóż, jak na grę komputerową CASE CLOSED opiera się na pomyśle mało ambitnym — adaptacji zwykłej planszówki. Ale mimo wszystko przyznam, że grałoby się całkiem przyjemnie, gdyby nie... No właśnie, gdyby nie cała seria bugów i niedociągnięć.

W decydującym momencie, tzn. w chwili, gdy chciałem ogłosić, kto jest mordercą oraz czym i dlaczego zabił, program zgłosił mi jakiś błąd i, niestety, nie mogłem tego uczynić. Ot, po prostu komputer nie przyjmował żadnej odpowiedzi, czy to dobrej, czy złej. Mo-

CASE CLOSED

SPRAWA ZAMKNIĘTA

ralnie czułem się zwycięzcą, ale chciałem przecież zobaczyć jakiś końcowy filmik lub chociaż jego namiastkę. Kompletną bzdurą jest też, że można podejrzewać i przesłuchiwać samego siebie, tzn. postać, którą się steruje. Nie wiem, czy można samemu być mordercą, szczerze mówiąc — nie zdarzyło mi się to, ale wcale bym się nie zdziwił, gdyby tak się okazało.

A teraz parę słów o spolszczeniu. Niby jest, niby narratorowi głosu użyczył Piotr Fronczewski, ale jednak teamu lokalizującego grę nie można pochwalić. Wsypę da się wyczuć już na początku — program instalacyjny ani przez chwilę nie używa języka polskiego. Drugie zastrzeżenie to byki w instrukcji. Tłumaczyli ją ludzie w ogóle nie mający pojęcia o samej grze i, co gorsza, nikt ich pracy nie zweryfikował. Wyszły stwierdzenia typu: weź przedmiot i zacznij go szukać. Nie jest to może dosłowny cytat, ale też na pewno nie zdanie wyrwane z kontekstu. Najgorsze jest to, że przez te błędy niezrozumiała jest ta część instrukcji, która opisuje, w jaki sposób grać, a jak już wspomniałem, uczenie się interfejsu i sposobu działania gry może zająć dość dużo czasu. Przez to wiele osób odstawi CASE CLOSED na półkę i więcej do zabawy nie wróci. Instrukcja zawiera też pewne słowa w wersji angielskiej, choć w grze zostały one przetłumaczone. Totalny chaos.

W samej grze też bałagan. Na przykład słowo 'strzykawka" jest dłuższe od angielskiego 'syringe" i po prostu nie zmieściło się, jest ucięte. Nazwy poszczególnych pokoi w ogóle nie zostały przetłumaczone na język polski i dlatego w wersji „zlokalizowanej" występują tradycyjne, staropolskie wyrazy: 'kitchen", 'dining room" itd. Natomiast w polach oznaczających różne motywy widnieją napisy angielskie, a pod spodem polskie. Nie wiem także dlaczego słowo 'jealousy", czyli 'zazdrość", zostało przetłumaczone na 'biżuteria", a 'scissors" (czyli 'nożyczki", a zresztą i tak wyraźnie widać na rysunku, o jaki przedmiot chodzi) na 'scyzoryk". A tak na marginesie: czy ktoś może mi powiedzieć, co w języku polskim oznacza słowo 'żadki"?

W efekcie duża część powabu, jakiego zawsze dodaje grze spolszczenie, prysła poprzez niechlujstwo wykonawców. Nie zdziwiłbym się wcale, gdyby część wymienionych nieco wcześniej bugów była dziełem tych samych ludzi, którzy podmieniając angielskie teksty i głosy na polskie, narobili bałaganu w kodzie programu. Wstyd. W czasach, gdy wszystkie lub prawie wszystkie gry w Polsce są lokalizowane bardzo profesjonalnie, taka fuszerka zasługuje na naganę. A szkoda, gdyż sama gra zasłużyła sobie na pewno na ocenę co najmniej dwukrotnie wyższą. Przydałoby się zatem dołożyć do niej jeszcze jedną, dziewiątą zagadkę — kto zamordował polską wersję i dlaczego?

KOSMICZNE MIĘSKO ARMATNIE

- Raz! Raz! Raz! Raz!!! Szyyybciej!!! - głos sierżanta odbija się echem wśród stalowych korytarzy. Jako jedna z ostatnich zapinam pasy przeciążeniowe i sprawdzam kontrolkę gotowości oddziału. Wszyscy gotowi.

- Ooodjazd! - krzyczę do pilota, wielka stalowa puszka zaczyna wibrować, by po chwili wystrzelić ogniem rakietowych silników.

- „Spuszczamyyyy się!!!" - moja kompania, Stalowe Niedźwiadki, wykrzykuje swój legendarny, obsceniczny okrzyk bojowy. Tacy młodzi... Ciekawe, ilu nie wróci na punkt ewakuacyjny? A firma nawet nie płaci im żołdu. Wystarczy pewność, że już nigdy nie będą musieli wrócić na Ziemię...

Odruchowo dotykam hełmu, na którym lata temu napisałam motto tej wojny: „Life is short and then you die". Cóż, planet nadających się do kolonizacji jest naprawdę niewiele, a życie jest przecież takie tanie... Pod nami wielka pomarańczowa pustynia - planeta Krig.

GROUND CONTROL, debiutancka produkcja szwedzkich programistów z firmy Massive Entertainment i wydawana przez Sierrę, jest jednym z tych nielicznych RTS-ów, na które czekałem od samego pocz±tku. Demo oraz materiały prasowe, które docierały do mnie wcześniej, były bardziej niż obiecujące. Zapowiedzi świetnej grafiki, dobrego interfejsu i eksperymentalnego podejścia do idei rozgrywki pobudzały moją wyobraźnię do granic wytrzymałości organizmu, i tak zmęczonego upałami oraz nocnym pogrywaniem w Internecie. Pełna wersja GC, w którą napieram od kilku dni, dowodzi, że są jeszcze na świecie producenci gier, którzy nie rzucają słów na wiatr.

Już początek mojej przygody z GC wprowadził mój organizm w stan ciężkiego szoku. Intro jak intro, widziałem zarówno lepsze, jak i gorsze filmiki, natomiast grafika gry... hmm... tego jeszcze nie było! Informacje o zwiększającej się w zawrotnym tempie mocy naszych blaszaków dorecierały chyba do wszystkich oprócz programistów strategii. Szwedzi jako pierwsi podeszli do technologii 3D bez żadnych kompleksów i efekty, które do tej pory mogliśmy oglądać tylko w FPP-ach czy przygodówkach, umieścili w GC z rozmachem godnym co najmniej UNREALA. To, jak wygląda pole bitwy w GC, naprawdę trudno opisać. To po prostu TRZEBA zobaczyć! Niewiarygodna wprost eksplozja kolorów oraz efektów specjalnych: wybuchy, drzewka, jednostki, latające stada ptaków, dymy - wszystko w 3D, wszystko perfekcyjnie dopracowane do najmniejszych szczegółików. Czasami wręcz nie można walczyć. Zamiast wydawać rozkazy, patrzę i podziwiam wspaniały świat planety Krig...

Możliwości obserwacji terenu mamy równie idealne. Dzięki zastosowaniu swobodnej kamery (do którego to rozwiązania nie byłem przekonany aż do teraz), możemy dowolnie zmieniać punkt widzenia

pola walki. Operowanie kamerą, w innych RTS-ach dość trudne i zajmujące, w GC nie sprawia żadnych problemów. Fakt, jeśli chodzi o obsługę klawiatury, nikt na razie nie zbliżył się do idealnego interfejsu zaimplementowanego w AOE2, więc i w GC przydałoby się trochę poprawek, jednak w sumie dowodzenie jednostkami nie nastręcza większych trudności. Dorzućmy do tego jeszcze prawie tak samo dobre efekty dźwiękowe, których największą zaletą jest pełne uprzestrzennienie.

Jeśli udalo mi się już przekonać was, że przelewamy krew w iście komfortowych warunkach, skupię się teraz na tym, jak i o co walczymy. Dla wielu generałów nie jest to może najważniejsze, jednak w GC jest również bardzo ciekawie (chociaż nadal najlepsza historia, jaką spotkałem kiedykolwiek w grach SF, to bez dyskusji rewelacyjny HOMEWORLD).

Mamy początek XXV wieku. Ziemia, jak to zwykle w SF bywa, jest zatłoczona, a po ostatniej wojnie nuklearnej zniknął problem sztucznego oświetlenia... Multikorporacje rozpoczynają bezpardonowy, krwawy wyścig do gwiazd, ścieśnione klaustrofobicznie miliardy ludzi marzą tylko o jednym - uciec w kosmos. Uciekinierzy stanowią doskonałe mięso armatnie; w zamian za podróż do gwiazd podpisują wieloletnie kontrakty wojskowe.

Tylko nieliczni dożywają obiecanej zapłaty.

Ocena: 8

Producent: Sierra

Wymagania minimalne: ?

\+ Niesamowita grafika, bardzo profesjonalna reszta

\- brak elementów budowlano-gospodarczych

?

Ty, graczu, wcielisz się w postać pani major S.J. Parker. Jest ona utalentowanym i odważnym dowódcą pracującym dla Crayven Security. Dowodząc licznymi oddziałami, przejdziesz zawartą w 30 misjach singlową kampanię, walcząc o przejęcie wielkiej, pustynno-lodowej planety Krig, nowego domu ludzkości.

GC całkowicie eliminuje opcję uzyskiwania bogactw, umożliwiających produkcję jednostek i osiągnięcie zwycięstwa na polu bitwy dzięki uzyskanej przewadze technologicznej i gospodarczej. To ciekawe podejście do RTS-ów ma umożliwić graczom włożenie 100 proc. wysiłku w taktyczne rozstrzyganie bitew i wykazanie się czystym talentem dowódczym.

Według mnie eksperyment taki jest dość ryzykowny. Muszę szczerze wyznać, że budowanie bazy, upgrade'y i osiąganie większego wydobycia to dla mnie nieodzowny element strategii czasu rzeczywistego. W większości misji GC, bazy (częściej przeciwnika niż nasza) są zbudowane od samego początku i walczymy również wśród budynków. Jednak to, że nie my, tylko programiści byli architektami tych miast, jest według mnie dużą wadą tej produkcji.

Niejako w zamian GC daje nam naprawdę duże możliwości wyboru i konfiguracji jednostek biorących udział w bitwie. Jednostki dzielą się na cztery rodzaje (piechota, czołgi, lotnictwo i wojska pomocnicze), w każdym z nich jest kilka możliwości modyfikowania typu jednostki, jej dodatkowych broni specjalnych i współczynników. Od mądrej konfiguracji niejednokrotnie będzie zależało, czy statki ewakuacyjne przylecą po twoich podopiecznych ze skrzynkami szampana, czy czarnymi plastikowymi workami.

Jednostki biorące udział w walce po szczęśliwym powrocie do bazy zostaną odznaczone medalami, możemy zapoznać się z ich dokonaniami, oglądając ciekawe i wiele mówiące statystyki. To pozwala nam zżyć się z naszym oddziałem i dowodzić nim jeszcze lepiej, pamiętając o odpowiedzialności, jaka wynika z pokładanego w nas zaufania.

Trybu multipleja, niestety, nie miałem okazji jeszcze sprawdzić z tzw. przyczyn technicznych, jednak opinie graczy internetowych są bardzo pochlebne. Wielość trybów gry wieloosobowej oraz bogactwo taktyk zapewniają podobno wiele godzin superrozrywki. Niedługo to sprawdzę.

I wam tez to polecam. Sprawdźcie GROUND CONTROL, bo warto.

GROUND CONTROL

VAMPIRE MASQUERADE REDEMPTION

OGŁOSZENIA DROBNE: PRACY W BANKU KRWI SZUKAM...

Wampiry to fascynujące stworzenia, które umierając, oszukały śmierć. Są silne, dumne i tajemnicze, w razie niebezpieczeństwa umieją zmienić się w mgiełkę, wilka lub ogromnego nietoperza i umknąć. Ich siła jest tym większa, im są starsze, a najstraszniejsze jest to, że dzięki „komunii krwi" potrafią zmienić zwykłych ludzi (od których przecież wszystkie pochodzą) w podobne sobie istoty. Niejednokrotnie zdarzało się, że zapamiętały pogromca wampirów został przemieniony i sam stawał się stworzeniem, którego nienawidzi. Potęga jednak nie jest łaską. By żyć, wampiry muszą co jakiś czas napić się ludzkiej krwi, a jako stwory nocy powinny unikać światła, gdyż ono je osłabia, a gdy długo w nic się nie wgryzą - nawet zabija.

O stworzeniach nocy napisano wiele książek i nakręcono niemalo filmów (wraz z tymi najsłynniejszymi, przedstawiającymi losy hrabiego Draculi). Na rynku pojawilo się również wiele krwiopijczych gier fabularnych i komputerowych. O ile gry książkowe bardzo dobrze wyjaśniały, czym jest wampir, po co i jak żyje (a właściwie nie żyje), to wersje komputerowe były raczej cienkie i nie niosły ze sobą żadnych walorów poznawczych. Ale oto nadchodzi rewolucja. Firma Acivision wypuściła właśnie od dawna zapowiadaną grę VAMPIRE MASQUERADE REDEMPTION, opartą na doskonałym systemie fabularnym, który jest dostępny również w Polsce, pod tytułem „Wampir: Maskarada".

Jak możesz się domyślić, w VAMPIRE wcielisz się w postać... wampira. Nie od razu jednak jesteś krwiopijcą. Grę zaczynasz jako Christopf Romuald - średniowieczny, czeski rycerz krzyżowy. Na jednej z wypraw

„za wiarę" zostajesz ranny i trafiasz do zakonnego szpitala w Pradze. Tam zakochujesz się w siostrzyce i gdy tylko czujesz się troszeczkę lepiej, na prośbę wyżej wymienionej wyruszasz do pobliskich kopalni, by zrobić porządek z zamieszkującym je wampirem i innymi potworami. Wracasz do ukochanej, jednak na długie i spokojne współżycie liczyć nie możesz, gdyż następnej nocy zostajesz zamieniony w najprawdziwszego wampira.

Prawda, że ciekawe? Oddany sługa Boży, zdeklarowany pogromca wampirów, nagle sam staje się krwiopijcą. To, że Christopf nie popełnił samobójstwa, spowodowane było chyba tylko brakiem osinowego kołka pod ręką. To jednak dopiero początek. Jako wampir Christopf zmuszony jest do wysysania z ludzi krwi, zabijania ich i wielu innych rzeczy, które kiedyś uważał za godne potępienia. Bohater cały czas targany jest wątpliwościami, toczy wewnętrzną walkę. Podczas zabawy, która zaczyna się na początku XIII wieku, a kończy się w roku 1999, obserwujemy psychiczną przemianę bohatera. Ze świętoszka stanie się prawdziwym potworem, o ile wcześniej nie zginie.

Fabuła jest bardzo mocnym elementem VAMPIRE. Już dla samej możliwości zagłębienia się w historii i pobiegania z mieczem po średniowiecznej Pradze, a zaraz potem znalezienia się we współczesnym Nowym Jorku z dwururką w łapie, warto zaopatrzyć się w tę grę. Obserwowanie, jak przez te lata zmieniły się wampiry, dostarczy ci sporej dawki wrażeń.

VAMPIRE MASQUERADE REDEMPTION należy do popularnego ostatnio gatunku action-RPG. Oznacza to, że twoja postać zdobywa doświadczenie i rozwija swoje cechy. Możesz odwiedzać sklepy, sprzedawać w nich niepotrzebne, zdobyte na wyprawach graty i kupować potrzebny ekwipunek. Dość często zamienisz również parę słów z innymi postaciami, ale podstawą rozgrywki jest „akcja". Rzeźnia w czasie rzeczywistym od strony czysto technicznej jest niewiele bardziej zaawansowana od tej, znanej np. z DIABLO. Tyle tylko, że w VMR przeciwników jest zdecydowanie mniej, są za to silniejsi. Nie mylić z „mądrzejsi". Pchają się pod klingę (czy później lufę) jak przysłowiowe owce. Są po prostu wytrzymalsi i zadają silne ciosy. Cóż, chyba zdążyliśmy się już do tego przyzwyczaić.

Pretekstem do rzezi będzie walka dwóch potężnych wampirzych klanów. Ty znalazłeś się w Brujah, który od zarania dziejów prowadzi zaciekłą wojnę z Jeehadą. Powody są różne i znają je tylko przywódcy klanów (przynajmniej pomniejsze wampiry tak sądzą). Krążą jednak pogłoski, iż gra toczy się o bardzo wysoką stawkę, prastarą księgę, która ma umożliwić wampirom zbawienie. Czy to prawda? Przekonasz się sam. Ważne jest, że jako członek klanu nie będziesz wysyłany na misje sam. W twojej drużynie mogą znajdować się maksymalnie trzy inne wampiry. Zgranie jest bardzo ważne. Taktyka „wszyscy naprzód" na dłuższą metę nie zdaje egzaminu. By przeżyć, musisz wykorzystywać umiejętności każdego z bohaterów. Mimo, iż nie jest to wyszczególnione w charakterystykach, każdy wampir ma swoją ulubioną broń. Jeden dobrze strzela z łuku, inny lubi włócznię, a 800 lat później jeden preferuje snajperkę, drugi dubeltówkę itp.

VAMPIRE MASQUERADE REDEMPTION jest grą bardzo liniową. W zasadzie twoje decyzje nie mają żadnego wpływu na fabułę gry. Zależeć może od nich to, czy wdasz się w dodatkową, nie mającą wpływu na akcję potyczkę lub wykonasz jakieś zadanie nieco później (czytaj: 2 - 3 minuty). Nie trzeba się jednak martwić tym faktem. I tak najważniejsza jest rozwałka, a w sprawach z nią związanych masz całkowicie wolną rękę. Poza tym fabuła posuwa się logicznie - tylko raz miałem ochotę postąpić inaczej niż Christopf. Kiedy podobny do gnoma biskup robił mi uwagi, dotyczące „niemoralnych spojrzeń" na zakonnice, miałem ochotę poznać go z ostrzem, a Christopf ukorzył się i poszedł.

Liniowość fabuły jest również wymogiem, jaki programistom postawili twórcy fabularnej wersji „Wampira". Oryginalna Maskarada jest bowiem specyficznym rodzajem RPG - grą narracyjną. Oznacza to (w wielkim uproszczeniu), iż sesja jest długą opowieścią, snutą przez Mistrza Gry, na którą gracze mają bardzo ograniczony wpływ. Na takiej samej zasadzie zbudowana jest również komputerowa gra VAMPIRE MASQUERADE REDEMPTION.

Grafika tej gierki jest po prostu wyśmienita. W pełni trójwymiarowe otoczenie, w którym poruszają się złożone z wielu polygonów postacie, wygląda prawie jak rzeczywiste uliczki i wnętrza. To już nie jest śliczniutki, kolorowy świat FIGHTING FORCE lub ponure do przesady lokacje DIABLO. Tu wszystko doskonale imituje rzeczywistość. Czasem mamy wrażenie, że jest nią.

Animacja postaci również jest świetna. Każda część ciała bohaterów animowana jest oddzielnie, co tworzy niesamowity efekt, lepszy nawet niż w DEVIL INSIDE. Jeśli byłbym wyjątkowo złośliwy, stwierdziłbym, iż leży na łopatkach animacja ust. Ale nie jestem, więc nie powiem :). Wystarczy podsumować, że całość prezentuje się naprawdę wspaniale.

Dźwięk w VAMPIRE MASQUERADE REDEMPTION to po prostu poezja. Kiedy podłączyłem komputer do głośników od wieży, dźwięk zaczął otaczać mnie ze wszystkich stron i był tak realistyczny, że grając w nocy (mimo, iż nie było pełni), parę razy podskoczyłem przerażony. Rano zaś sąsiadka z przerażeniem spytała, jak długo zamierzam trzymać w domu wilka, tak sugestywne było wycie wilkolaka w jednej ze scen.

Grę VAMPIRE gorąco polecam wszystkim graczom, nie tylko wielbicielom gatunku action-RPG. Wyżyjecie się za wszystkie czasy i poznacie bardzo interesującą opowieść. A jeżeli chcecie bardziej realnych doznań... Cóż, mogę to załatwić. Nie będzie bolało, a dwie małe ranki szybko się zagoją...

Ocena: 95

Producent: ?

Wymagania minimalne: Pentium 233, 64MB RAM

\+ Grafika, muzyka, oprawa

\- Liniowa fabuła

Ator

ROLLERCOASTER TYCOON: DODATKOWE ATRAKCJE

POWRÓT DO PARKU ROZRYWKI IMIENIA M.J.

Ponad rok temu (Reset 5/99) opisywaliśmy grę ROLLERCOASTER TYCOON, będącą dość prostą, lecz efektowną i wciągającą strategią ekonomiczną. Jej akcja rozgrywa się w plenerach rodzinnego parku rozrywki, czyli po naszemu mówiąc — wesołego miasteczka. Gracz staje się jego menedżerem, który powinien rozbudowywać przybytek rozrywki oraz osiągać założone cele. Zazwyczaj musi zdobyć określoną sumę pieniędzy albo osiągnąć odpowiednią „odwiedzalność" liczoną w liczbie zadowolonych gości.

Niestety, wszystko, co dobre zazwyczaj szybko się kończy, tak więc i ta gra po ukończeniu zawartych w niej misji z pewnością spoczęła gdzieś na półce. Warto ją jednak odkurzyć, gdyż właśnie ukazał się dodatek do niej, zawierający nowe epizody.

Jakich zatem DODATKOWYCH ATRAKCJI możemy się spodziewać, instalując ten... dodatek? Wszystkich graczy ucieszy z pewnością 30 nowych scenariuszy, czyli sporo więcej niż było w podstawowej wersji. Oczywiście są one odpowiednio trudniejsze niż w „podstawce". Większość zadań polega teraz nie na budowaniu od samych podstaw parku rozrywki, a na jego rozbudowie, tak, aby po określonym czasie przynosił on zyski, zwiedzała go określona liczba gości albo żeby wartość przedsiębiorstwa, którym zarządzamy, wynosiła określoną kwotę. Na starcie otrzymujemy więc np. podupadający park rozrywki z jednym rozklekotanym rollercoasterem, kilkoma starymi karuzelami oraz budką z wodnistymi lodami i w określonym czasie musimy stworzyć dobrze prosperującą firmę przynoszącą spore zyski.

Rzecz jasna nie mogło zabraknąć dodatkowych atrakcji. Są więc nowe typy rollercoasterów i kolejek górskich, jeszcze bardziej zakręcone, zawierające pętle, beczki czy całkowicie pionowe odcinki, z nowymi rodzajami wagoników. Również te trochę spokojniejsze urządzenia powinny zadowolić odwiedzających i dostarczyć im odpowiedniej dawki zabawy, a nam odpowiedniej sumki pieniędzy. Do dyspozycji mamy nowe rodzaje karuzel, zjeżdżalnie i inne niesamowite urządzenia. Oprócz znanych z „podstawki" budek z napojami i hot-dogami, pojawiły kioski z chińskim jedzeniem, pieczonymi jabłkami i nowymi pamiątkami (baloniki, czapeczki itp.), zaś tor dla samochodzików elektrycznych z pewnością niejednemu z nas przypomni szaleństwa w jakimś prawdziwym wesołym miasteczku. Naszym gościom możemy zafundować także przejażdżkę na symulatorze albo możliwość odwiedzenia trójwymiarowego kina.

Również otoczenie parku zmieniło się nieco. Teraz możemy wybrać schematy kolorów dla poszczególnych obszarów tworzonego parku rozrywki oraz odpowiadające im elementy dekoracyjne, których zasoby znacznie powiększyły się w porównaniu z podstawową wersją gry. Możemy więc budować parki tematyczne, np. osadzając drewniany rollercoaster w otoczeniu rozwalających się chat, połamanych kół od wozów itp.

ROLLERCOASTER TYCOON: DODATKOWE ATRAKCJE jest dodatkiem wykonanym dobrze i ciekawie. Każdemu miłośnikowi zabawy w budowanie wesołych miasteczek pozwoli spędzić przed monitorem kolejne niezapomniane chwile. Szkoda tylko, że tego wszystkiego, co pojawiło się w dodatku, nie było w podstawowej wersji gry. Ale zaraz zaraz, przecież to samo można przecież powiedzieć o każdym add-onie...

Misieć

Ocena: 7

Producent: Microprose/Hasbro

Wymagania minimalne: P90, 16MB RAM, gra RollerCoaster Tycoon

\+ nowe atrakcje, nowe scenariusze

\- to tylko dodatek

www.rollercoastertycoon.com

PANTY RAIDER

Nieświadomy obserwujących go oczu, Bill jak co wieczór częstował Monikę swoim nader mizernym cygarkiem. Wiedział, że robi źle, jednak chęć udzielenia wywiadu młodej stażystce była silniejsza. Musiał spieszyć się - żona właśnie wracała z tajnej misji - skutecznie zrujnowała karierę kolejnemu politykowi wywlekając na światło dzienne niewierność, stulejkę, hemoroidy i kilka innych... nieprawidłowości. Kolejny udany dzień miłościwie panującej pary.

Skąd to wszystko wiem? Cóż... Opowiedzieli mi kosmici. Był słoneczny dzień i właśnie zasłaniałem okna, aby móc spokojnie opalać się przed monitorem, gdy z podwórka doleciały mnie znajome dźwięki. Przekonany, że przywieziono lody natychmiast wybiegłem na ulicę i nerwowo zacząłem przełykać ślinę. Nagle zalało mnie oślepiające światło. Odruchowo zamknąłem oczy. Kiedy było już po wszystkim zorientowałem się, że stoję w wielkim, industrialnym pomieszczeniu. Lekko otumaniony dostrzegłem zarysy trzech postaci w białych kitlach. A więc jednak! Moje marzenie z dzieciństwa spełniło się i zostałem teleportowany do wytwórni lodów! Już miałem poprosić o bambino, kiedy nagle zamarłem z przerażenia. Ciała lodziarzy były całe zielone! Salmonella, Ebola? Trzeba wezwać Sanepid!

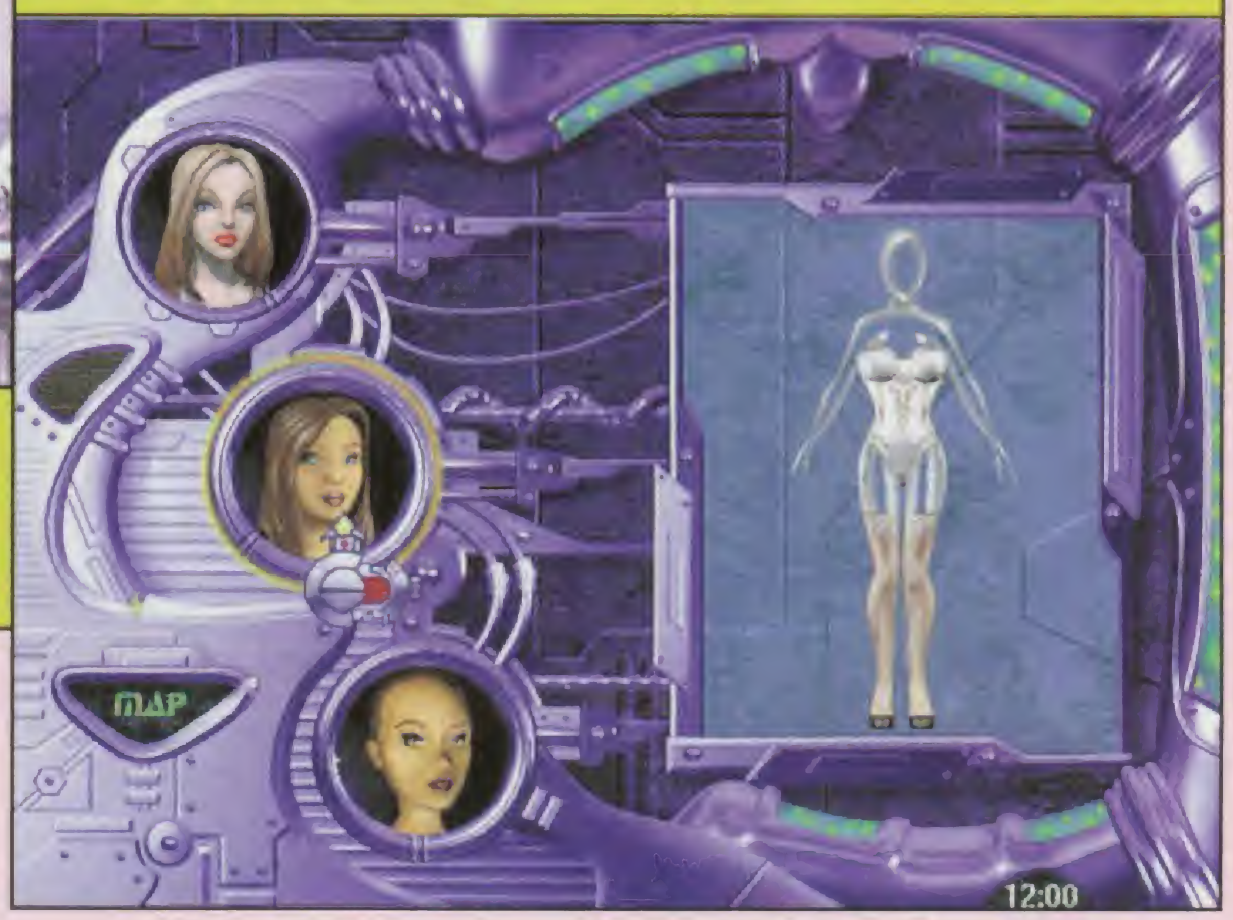
Zanim zdążyłem cokolwiek powiedzieć, zostałem obèzwładniony. Co było dalej, pisać nie będę... Lodziarze okazali się być kosmitami. Skąd przybyli i w jakim celu - tego mi nie powiedzieli. Oświadczyli za to, że jeżeli chcę zobaczyć kiedyś Ziemię i bliskich, mam pomóc im w wykonaniu tajemniczej misji. Lodziarze inwigilowali ludzi, pozostając zawsze w ukryciu. Mając dostęp do niesamowitej techniki bez trudu obserwowali zwyczaje najbardziej wpływowych osobistości naszej cywilizacji. Bez trudu doszli do wniosku, że seks rządzi światem. Nie czołgi, rakiety czy samoloty - prawdziwa władza to seks i już! Próbowałem oponować, ale licznie przytaczane przykłady Helen, Jagienek i Kleopatr spowodowały, że dałem za wygraną.

Pojąłem moją rolę w tym dziwnym przedsięwzięciu. Lodziarze teleportowali mnie na tropikalną wyspę pełną atrakcyjnych kobiałek. Wszystko, co miałem zrobić, to kilka zdjęć roznegliżowanych panienek, i to w dwanaście minut. Zabrałem aparat fotograficzny, mapkę i krótkofalówkę. Dostałem także specjalne okulary, dzięki którym mogłem podziwiać kobiece wdzięki bez potrzeby zdejmowania laskom garderoby oraz spore ilości dziwacznej zielonej substancji. Dano mi do zrozumienia, że w przypadku skuchy cała planeta zostanie odparowana.

Rozpocząłem misję ratowania świata. Nie było łatwo - nigdzie nie mogłem znaleźć potencjalnych modelek. Jedynie gruba starucha i czeski heavymetalowiec deptali mi po piętach. Nauczyłem się zwabiać bardziej atrakcyjne dziewczyny przy pomocy krótkofalówki. Niektóre były wstydliwe i jedynym sposobem na zrobienie zdjęcia było ciskanie w nie kulami tajemniczej substancji lodziarzy. Byłem mile zaskoczony, kiedy zobaczyłem, jak zielone gluty rozpuszczają ubranie i unieruchamiają na chwilę moją zdobycz. Fotosafari bardzo mi się spodobało, przy okazji ocaliłem Ziemię, poznałem wiele interesujących dziewcząt, a lodziarze zadowoleni pomknęli w siną dal. No, ale dość już o tym, w końcu mamy lato - czas zaciemnić pokój i trochę poopalać się w promieniowaniu monitora.

Qstuff

Z APARATEM NA GRUBEGO ZWIERZA



Ocena: 5

Producent: ?

Wymagania minimalne: Pentium 133, 16MB RAM

Ator

LEGEND OF THE FIVE RINGS

WIELKA DRAKA O BIŻUTERIĘ

Miesiąc temu opisałem Pokemona, który mimo, że lubiany przez ludzi w różnym wieku, kierowany jest raczej do młodszych odbiorców. Tym razem przedstawię grę o podobnych założeniach, jednak posiadającą o wiele bardziej złożone zasady i rysunki, powiedzmy, mniej „dziecinne". Chciałoby się powiedzieć - to Pokemon dla dorosłych. Niniejszym przedstawiam kolejną karcianką przygotowaną przez firmę Wizards of the Coast, pt. „Legend of the five Rings", potocznie zwaną przez rodzimych graczy „pierścionkami".

Główną częścią zabawy jest walka, jednak zamiast zabawnych stworków w szranki stają odważni i okrutni samurajowie, harcownicy, strzelcy i inni japońscy wojownicy, zrzeszeni w klanach rywalizujących między sobą o władzę nad światem. By wygrać, należy kompletnie zdeptać przeciwnika poprzez zniszczenie jego wszystkich oddziałów i „lokacji", sprawić, by jego współczynnik honoru spadł poniżej minus dwudziestu (w końcu to Japonia, zhańbiony robi seppuku) lub zebrać pięć tytułowych pierścieni. Jest to zadanie w teorii bardzo proste. Wystarczy mieć na ręku kartę Ringa i wykonać zapisane na niej polecenie. Praktyka wygląda nieco trudniej, gdyż np. wygrana bitwa przy przewadze sił przeciwnika zdarza się dość rzadko.

Sesja „Legendy" nieco przypomina zabawę w komputerową grę ekonomiczno - strategiczną. Na początku należy wybrać klan. Każdy z nich posiada własnych wojowników i choć w czasie gry możesz wystawić żołnierzy należących do innych nacji, to warto dobrze zastanowić się nad wyborem strony konfliktu. Wystawianie „własnych" oddziałów jest bowiem tańsze (- 2 od normalnej ceny) lub zwiększa tak cenny honor klanu. By zdobyć kasę na wystawianie wojsk wykładasz najróżniejsze karty kopalń, targowisk, które co tura dostarczają ci pewnej ilości gotówki, podobnie jak lądy w Magicu dostarczają many. Prawda, że proste? Zupełnie jak rozbudowa bazy i trening jednostek w komputerowym RTS-ie.

Tu jednak prosta jest tylko teoria. W praktyce by wygrać, trzeba wykazać się szatańskim wręcz sprytem i zdolnościami przewidywania jasnowidza 10 poziomu. Każdy z wojowników ma bowiem oprócz współczynników również specjalne zdolności i ułomności, których właściwe wykorzystanie u ciebie i przeciwnika przesądza o zwycięstwie lub porażce. Pozostają również wspomniane już pierścienie. Co prawda wygrana poprzez wyłożenie wszystkich pięciu Ringów jest bardzo trudna i raczej rzadko spotykana, ale właściwe wykorzystanie pierścionków znacznie zwiększa szansę na powodzenie. Każdy Ring leżący na stole daje ci bowiem specjalne przywileje i pozwala zdobywać przewagę.

Karty to gry to małe dzieła sztuki. Wszystkie obrazki są ręcznie malowane i wyglądają po prostu ślicznie, mimo powagi ludzi i miejsc na nich przedstawionych. Zresztą co będę rozpisywał się. Lepiej po prostu spójrzcie na załączone obrazki.

Polecam „Legendę pięciu pierścieni" wszystkim, którzy lubią skomplikowane systemy karciane oparte na pojedynkach postaci. Jeśli w Magic the Gathering najbardziej lubisz posługiwać się stworkami, albo jeśli spodobał ci się Pokemon, ale przeszkadza ci jego dziecinność, to właśnie znalazłeś grę dla siebie. Ma ona sporo atutów. Na przykład dość skomplikowane zasady, dzięki którym na stole zawsze dzieje się coś ciekawego i aż do końca zabawy szala zwycięstwa może przechylić się w każdą stronę. Posiada piękne karty do gry, których rysunki zrealizowane są w stylu przypominającym tradycyjne japońskie malowidła. Wszystko to sprawia, że „Legend of the five Rings" jest grą ciekawą i warta honorowego uklonu.

BLOK MASEK

Michał Macioszczyk

W turniejach rozgrywanych w formacie constructed prym wiedzie Typ 2. Jednak nie jest on jedyny - część turniejów rozgrywanych jest w «starszych» formatach, takich jak Extended czy nawet Classic, pozostałe zaś w bardzo ciekawym formacie, zwanym block constructed, w którym możemy budować talie z kart, wydanych w najnowszym samodzielnym dodatku oraz jego rozszerzeniach. W tej chwili obowiązującym formatem tego typu jest Masques Block Constructed, który pozwala nam na granie kartami z Mercadian Masques, Nemesis oraz Prophecy. Warto zwrócić uwagę na fakt, że talie, obowiązujące w block constructed, często później, po dokonaniu pewnych zmian związanych z rozszerzeniem liczby dostępnych zaklęć, migrują do nowego Type II - nowego, czyli krystalizującego się po rotacji starszych dodatków. Stąd prosty wniosek: warto skupić się na deckach z Masques Block Constructed (MBC).

Jednym z najczęściej widywanych w MBC decków jest Rising Waters. Tytułowe zaklęcie jest jednym z najpotężniejszych, wywierających największy wpływ na grę, dostępnych w tym formacie enchantmentów - za 4 mana uzyskujemy efekt pozwalający obu graczom na odtapowanie tylko jednego lądu. W momencie, gdy nasza talia jest skonstruowana w ten sposób, że działa nadal efektywnie mimo tak ograniczonych zasobów mana, uzyskujemy olbrzymią przewagę nad przeciwnikiem. Istnieje, rzecz jasna, wiele wariantów tego decku, jednak postaram się zaprezentować jeden z najpopularniejszych:

4 Rising Waters
4 Eye of Ramos
4 Gush
2 Seal of Removal
4 Thwart
3 Daze
2 Counterspell
3 Foil
4 Waterfront Bouncer
4 Ribbon Snake
4 Stinging Barrier
22 Islands

Sideboard:
3 Misdirection
2 Bribery
4 Stronghold Zeppelin
1 Alexi's Cloak
1 Withdraw
2 Seal of Removal
1 Counterspell
1 Rath's Edge

Ogólna zasada działania talii jest jasna - na początku musimy nieco opóźnić naszego przeciwnika i zbudować przyzwoite zasoby mana (lądy plus artefakty). Później wprowadzamy do gry Rising Waters - w tym momencie wszystko zwalnia, a niektóre nasze zaklęcia zaczynają działać skuteczniej. Wystarczy zerknąć na takiego Waterfront Bouncera - koszt użycia jego zdolności jest w pełni akceptowalny, jedną manę zawsze mieć będziemy dostępną (a prawdopodobnie więcej), zaś cofnięcie przeciwnikowi stwora na rękę jest w pewnym sensie permanentne - prawdopodobnie nie będzie on w stanie wyłożyć z powrotem na stół wszystkiego, co mu wrócimy, nie wspominając już o zagrywaniu nowo dobranych zaklęć.

Problemy pojawiają się przy grze z co bardziej agresywnymi taliami z niskim casting costem zaklęć (mowa głównie o weenie deckach - białych, czarnych i rzadziej spotykanych zielonych). Musimy liczyć tutaj na szczęście - ważne jest jak najszybsze wyłożenie defensywnych stworków (w tym Stinging Barrier) oraz spowalniającego grę Rising Waters.

Sideboard wydaje się dość zrozumiały, może z wyjątkiem dwóch kart: Misdirection oraz Stronghold Zeppelin. Pierwsza przydaje się najbardziej w dwóch sytuacjach: na konkretne zaklęcia, popularne a warte skontrowania (np. Afterlife, Last Breath czy Extortion) oraz gdy będzie służyła do kontrowania innych kontr. Zeppelin z kolei jest przydatny w mirror matchu (czyli w grze z innym Rising Waters deckiem) oraz przy grze z White Weenie w zamian za Rising Waters (biały wszak włoży z sideboardu wszystkie możliwe Disenchanty czy Seal of Cleansing).

Istnieje wiele wersji tej talii, jednak większość z nich polega na niewielkich udoskonaleniach, poprawkach obejmujących tylko kilka kart. Inaczej sprawa wygląda w przypadku wersji dwukolorowej: niebiesko-czarnej. Jako że czysto niebieski Rising Waters ma spore problemy z weenie deckami, to z czarnego koloru można dodać różnego rodzaju «creature removal» (zaklęcia służące zabijaniu stworków), poczynając od Snuff Out, poprzez Vendetta aż po Massacre.

Talia bardzo dużo straciła po zbanowaniu w formacie MBC Rishadan Port'u, jednak nadal pozostaje jednym z najmocniejszych decków w metagame. Niestety, gra nią jest trudniejsza niż kilkoma innymi deckami, jednak w zamian oferuję większą elastyczność oraz może okazać się prosta do złożenia - nie ma w niej zbyt wielu rare'ów.

GROUND CONTROL

RAYVEN CORP
WELBY SIMMS
BLX
SIERRA™
massive entertainment
WON
www.won.net
Reset
GROUND CONTROL

Inną talią, o której chciałbym napisać kilka słów jest White Weenie, nazywana też Rebels:

3x Jhovall Queen
4x Ramosian Skymarshal
1x Ramosian Commander
1x Defiant Vanguard
1x Rebel Informer
2x Ramosian Lieutenant
2x Fresh Volunteers
4x Steadfast Guard
4x Ramosian Sergeant
4x Tooth of Ramos
4x Parallax Wave
3x Reverent Mantra
3x Seal of Cleansing
1x Rath's Edge
4x Terrain Generator
19x Plains

Sideboard:
1x Reverent Mantra
1x Shield Dancer
1x Mercenary Informer
1x Rebel Informer
2x Disenchant
2x Aura Fracture
3x Wave of Reckoning
4x Ramosian Rally

Główną zaletą tego decku jest fakt, że może on działać zarówno jako bardzo agresywny «beatdown», a gdy jest to wymuszone przez sytuację, może przejść do głębokiej defensywy z pomocą kart, takich jak Parallax Wave czy Seal of Cleansing. Przedstawiona wyżej wersja ma też kilka kart związanych z przygotowaniem się do walki z konkretnymi taliami - np. prawdopodobnie nie warto byłoby grać Tooth of Ramos, gdyby nie fakt, że bardzo się przydają przy grze z Rising Waters. Talię dość łatwo modyfikować, poczynając od zmian równowagi w zaklęciach defensywnych/ofensywnych (np. włożenie do talii kilku - czasem nawet czterech - sztuk Story Circle wcale nie jest najgorszym pomysłem, jeśli preferujemy grę bardziej kontrolną), aż po duże zmiany w konstrukcji decku, jak np. dołożenie dodatkowego koloru. Najczęściej dokładane kolory to niebieski (głównie dla elementów kontrolnych, np. Waterfront Bouncer) oraz zielony (zmieniający radykalnie talię). Po takiej zmianie robimy zazwyczaj agresywny deck, nie mający z White Weenie wiele wspólnego. Przykładem takiej talii (w skrócie, bez sideboardu) mogłoby być:

4 Fresh Volunteers
4 Parallax Wave
4 Ramosian Sergeant
4 Seal of Cleansing
4 Steadfast Guard
4 Blastoderm
4 Saproling Burst
4 Silt Crawler
4 Spidersilk Armor
11 Forest
13 Plains

Przyznam, że ta wersja bardzo mi odpowiada - wydaje się może dużo mniej finezyjna niż uczciwe White Weenie, jednak niewątpliwe jest skuteczna. Dzięki temu, że dysponujemy dużymi stworami łatwiej jest się nam przebić poprzez blokujące stwory przeciwnika, a z drugiej strony zachowujemy większość atutów czysto białego pierwowzoru.

Pomijając rebeli i lądy, w obu powyższych taliach powtarza się tylko kilka zaklęć, warto je nieco przybliżyć.

- Parallax Wave - do pewnego stopnia jest tym w MBC, czym Wrath of God w Type 2. Ma też inne zastosowania - Wrath jest kartą w stu procentach defensywną, podczas gdy Wave może nam służyć do usunięcia blokerów. Oczywiście bywa też stosowany jako środek na «dokupienie» nam kilku potrzebnych tur, jednak na przykładzie tej karty najlepiej widać, czemu White Weenie można nazwać elastyczną talią.

- Seal of Cleansing - nad Disenchantem ma tę przewagę, że nie wymaga mana w momencie użycia, jeśli zdecydujemy się go wcześniej wystawić. Jeżeli będziemy go chowali na rękę bądź przyjdzie w późniejszej fazie gry, to fakt, że musimy zagrać go w swojej turze, przeszkadza głównie przy grze z kontrującym deckiem i nie jest aż tak bolesny.

I... wstyd się przyznać, ale poza rebelami i lądami to już jest koniec wspólnych zaklęć. Tym bardziej widać, jak ważnymi dla decku kartami są rebele - ich zdolność wyciągania innych kart z talii zapewnia nam w większości przypadków wyraźną przewagę w kartach (card advantage), co już samo w sobie jest mile, a dodatkowo wszak możemy (w wersji pierwotnej, tej bez zielonego koloru) wyciągać karty «sytuacyjne» - choć przecież i tak zazwyczaj będziemy dążyli do wyciągania jak największych rebeli...

Rising Waters oraz White Weenie były do niedawna stanowczo dominującymi taliami w MBC. Stąd pojawiły się bolesne dla nich bany (zakazy grania konkretnymi kartami): Rishadan Port (bardzo ważny w Rising Waters) oraz Lin Sivvi, Defiant Hero (najlepszy rebel). Mimo zbanowania tych kart obie talie nadal są skuteczne i warte zainteresowania, a w każdym razie - przetestowania swoich decków w pojedynku z nimi.

PS: Na sam koniec jeszcze jeden deck, już bez żadnych komentarzy z braku miejsca, jednak jest to również warta grzechu talia:

1 Agent of Shauku
4 Dark Ritual
3 Dark Triumph
3 Misshapen Fiend
1 Molting Harpy
4 Phyrexian Driver
4 Rampart Crawler
2 Rathi Assassin
3 Rathi Fiend
4 Rathi Intimidator
1 Silent Assassin
4 Spineless Thug
20 Swamp

Sideboard
4 Death Pit Offering
1 Delraich
2 Highway Robber
1 Rebel Informer
4 Snuff Out
3 Unmask

WYBIERAMY FIGUROWY SYSTEM BITEWNY

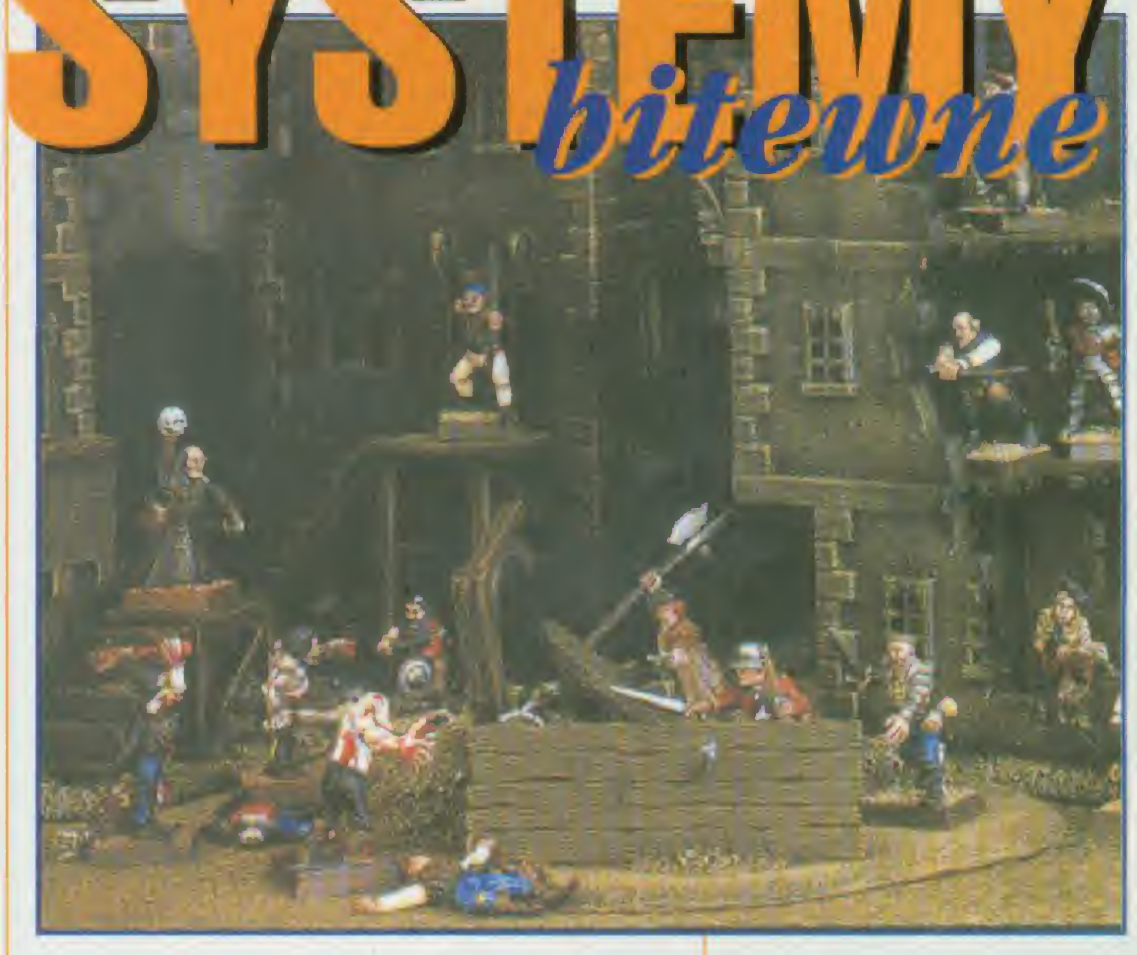
SYSTEMY bitewne

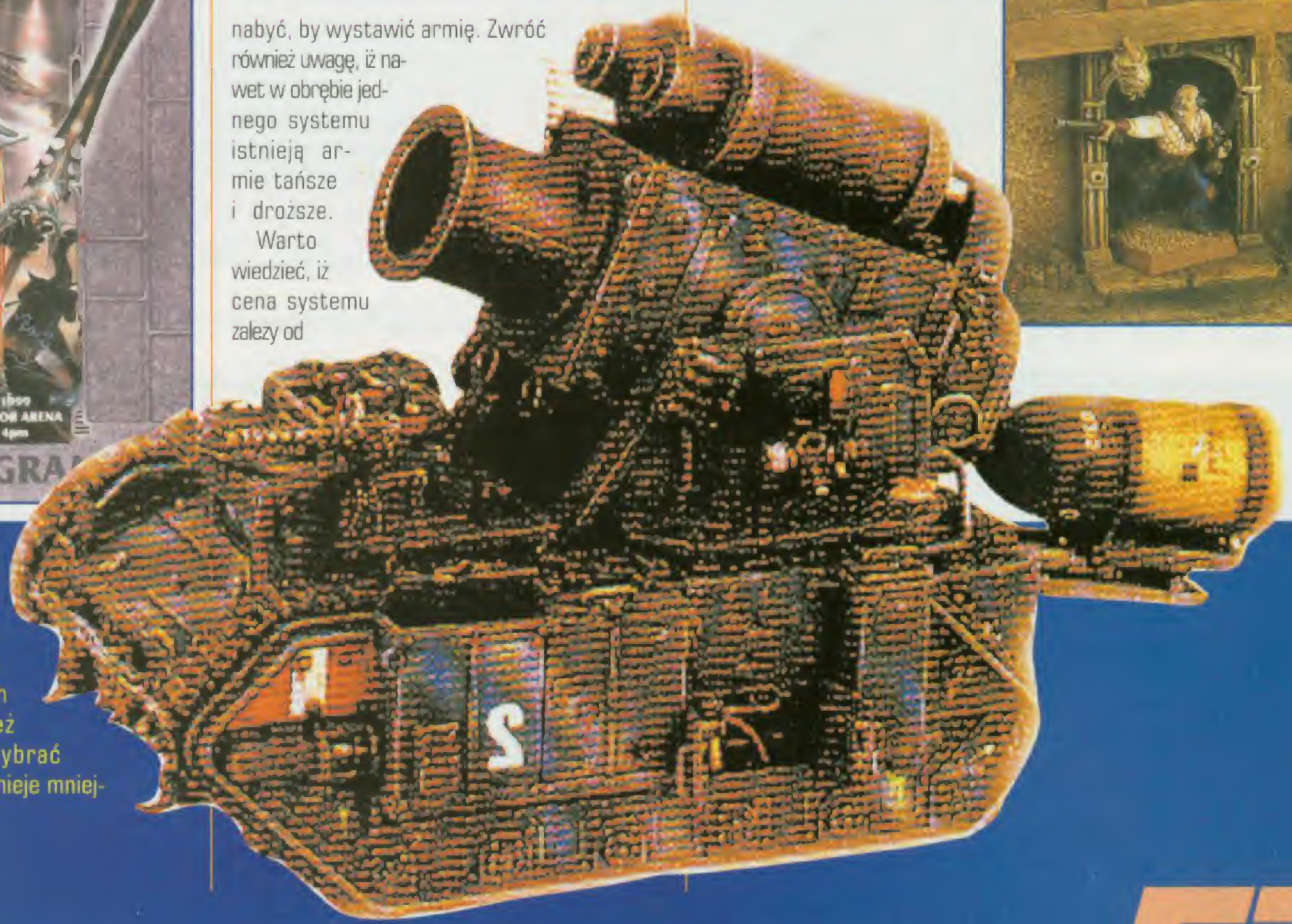
Na „figurkowych" stronach kilku ostatnich numerów Resetu mogłeś przeczytać opisy kilku niezłych systemów bitewnych, takich jak Warhammer, Warmaster, Chronopia, Void czy Warzone. Masz już więc pewne wyobrażenie o tego typu grach i jeśli temat cię zainteresował, zapewne przymierzasz się do rozpoczęcia zabawy. Musisz więc wybrać system dla siebie, i to taki, który da ci najwięcej radochy. Nie jest to zadanie łatwe, dlatego też by pomóc ci podjąć właściwą decyzję przygotowaliśmy poniższy artykuł.

Na początku musisz zdecydować, w jakich czasach mają toczyć się bitwy. Jeśli lubisz fantastykę naukową, wielkie giwery, pola siłowe itp. zainteresuj się raczej grami, których akcja toczy się w dalekiej przyszłości, czyli Warhammerem 40 000, Warzonem i Voidem. Dla wielbicieli fantasy znacznie lepsza będą Chronopia i Warhammer. Pamiętaj również, że w zależności od czasów diametralnie zmienia się również taktyka prowadzenia bitwy. W systemach średniowiecznych cały sekret tkwi we właściwym wykorzystaniu wad i zalet kawalerii, piechoty i wojsk miotających. W systemach sciene fiction sprawa jest bardziej skomplikowana. Dwie podobne jednostki praktycznie się nie zdarzają, a by być dobrym, trzeba wtłoczyć w głowę o wiele więcej wiedzy na temat parametrów poszczególnych oddziałów. Dlatego też na początek radzimy wybrać system fantasy, gdyż istnieje mniejsze prawdopodobieństwo, że nie poradzisz sobie z opanowaniem zasad gry.

Druga bardzo ważna i jednocześnie nieprzyjemna sprawa to pieniądze. Przy podejmowaniu decyzji koniecznie zwróć uwagę na cenę systemu, który zamierzasz kolekcjonować. Pamiętaj, że na końcowe koszty, jakie będziesz musiał ponieść, składa się nie tylko cena pojedynczej figurki, ale również liczba modeli, jakie musisz nabyć, by wystawić armię. Zwróć również uwagę, iż nawet w obrębie jednego systemu istnieją armie tańsze i droższe.

Warto wiedzieć, iż cena systemu zależy od „kompatybilności" modeli. Każda firma wypuszczająca gry figurkowe poleca jednocześnie producenta modeli (np. Games Workshop poleca Citadel Miniatures), a jej produkty uchodzą za OFICJALNE. Nikt jednak nie zmusza cię, byś wykorzystywał właśnie te figurki. Jeśli w uda ci się kupić inne modele i przerobić je tak, by pasowały do twojej gry, to wyśmienicie. Nie dość, że obniżą się koszty, to jeszcze grając „nietypowymi", a więc oryginalnymi figurkami, zdobędziesz szacunek i podziw innych graczy. Dlatego też przejdź się po sklepach w twojej okolicy i sprawdź, czy nie są w nich sprzedawane ja-





Chris Blair 3rd Place

kieś mniej popularne (a więc i tańsze) systemy, których modele mógłbyś wykorzystać.

Jeśli wybrałeś system fantasy, to poszukaj również figurek historycznych. np. średniowieczną angielską kawalerię przy odpowiednim pomalowaniu bardzo łatwo jest przerobić na bretońską jazdę z Warhammera. Niektóre firmy operują wręcz na granicy prawa wypuszczając własne systemy wykorzystujące figurki podobne do modeli ze znanych gier. Wtedy wystarczą tylko 2--3 pociągnięcia pilniczka. A cena jest co najmniej o 30 proc. niższa.

Bardzo ważny jest również język systemu. Nawet, jeśli biegle znasz angielski, to pamiętaj, że zarówno w instrukcjach, jak i pismach związanych z grą będzie znajdowało się wiele trudnych słów, których nie znajdziesz w standardowym słowniku. Pamiętaj również, iż projektanci systemów bitewnych kochają slowotwórstwo.

Ze zrozumieniem podręcznika poradzisz sobie. Ważniejsze jest to, że spolszczenie w wyraźny sposób pokazuje stosunek wydawcy gry do naszego rynku. Jeśli podręczniki są po polsku, to możesz być pewny, że świetnie prosperujący system nie umrze nagle tylko dlatego, że wydawcy nie będzie się chciało zajmować takim małym kraikiem. Spolszczenie systemu z reguły oznacza również, że firma ma w Polsce swoje przedstawicielstwo, a więc i więcej czasu poświęca rodzimej prasie i sklepom. To zaś jest wprost proporcjonalne do liczby promocji, które bardzo obniżają koszty wystawienia armii. Np. czytelnicy Resetu grający w Chronopię mieli parę miesięcy temu okazję zaopatrzenia się w figurki po śmiesznie niskich cenach.

Weź również pod uwagę wiek systemu. Jeśli dana gra utrzymuje się na rynku dłużej niż półtora roku, to można ją uznać za „starą". Taki system ma już ugruntowaną pozycję na rynku, swoich wiernych fanów i na pewno nie zostanie szybko zamknięty. Dzięki temu możesz być pewien, że po skompletowaniu armii będziesz mógł nią pograć, a nie odłożyć na półkę i podziwiać. Jak pokazuje doświadczenie, wydawcy dają grze zwykle od pół roku do roku czasu na „przyjęcie się" i jeśli to nie nastąpi, zamykają projekt. System, który zdobył popularność, nawet, jeśli zacznie ją gwałtownie tracić, nadal utrzymywany jest na rynku przez około 2 lata.

Co ciekawe, niektóre firmy od razu wypuszczają gry z początkowym założeniem, iż mają się one utrzymać na rynku nie więcej pół roku. Rozpoznanie takiej gry nie jest wcale takie trudne. Wystarczy uważnie przyjrzeć się poczynaniom wydawcy. Systemy skazane na „zagładę" również muszą zwrócić się, a że będą przynosiły zysk przez krótki okres czasu, na ich zaprojektowanie firmy przeznaczają niewielkie środki. Zwykle akcja takiego produktu toczy się w świecie jakiegoś innego popularnego systemu (świat jest dla systemu figurowego tym, co engine dla gry komputerowej i mniej więcej tyle samo jest wart.), figurki zrealizowane w bardzo podobnym stylu są dość drogie, ale do zabawy potrzeba ich niewiele i w sumie gra jest zwykle tania. Warto również zwrócić uwagę na podręczniki. Jeśli jest tylko podstawowy, a o planowanych dodatkach sprzedawcy mają tylko mgliste pojęcie, to powinieneś uważać.

Bardzo ważne jest również twoje lokalne środowisko. Nie ma sensu inwestować w system, w który w twoim otoczeniu nikt nie gra, nawet, jeśli ze wcześniejszej analizy wynikało, że jest on idealny. Pomysł, by umówić się z kolegą, wspólnie zbierać jakiś system i grać ze sobą nie ma na dłuższą metę racji bytu. Pomijam już sytuację, w której jeden z was rozmyśli się, a drugi będzie miał to za złe. Po prostu, by dobrze bawić się i rozwijać umiejętności musisz mieć różnych przeciwników. Jeśli będziecie grać tylko we dwoje, szybko nauczycie się swoich taktyk, a uwzględniając fakt, iż wasze armie będą ewoluowały bardzo powoli, to każdy z was będzie doskonale wiedział jak zagra przeciwnik. W zasadzie można nie rozstawiać modeli, tylko od razu rzucić kośćmi - kto ma więcej oczek, wygrał.

Możesz oczywiście spróbować zapoczątkować modę na jakąś grę lub w ogóle figurowe systemy bitewne w twojej miejscowości. Nie jest to nawet taki zły pomysł. By móc rozwijać swoje umiejętności i po ok. 2 -3 miesiącach treningu móc wystartować w turnieju, będziesz potrzebował przynajmniej kilku graczy. Problemy z nabywaniem figurek i podręczników (sklepowi opłaca się prowadzić jakąś grę, gdy bawi się nią powyżej 50 graczy, a przecież jeśli jesteście pierwszymi „figurkowcami" w okolicy, to sklepu nie ma w ogóle) można rozwiązać dzięki sprzedaży wysyłkowej (prowadzą ją wszystkie większe firmy) lub kontaktowi z polskim przedstawicielstwem. Jeśli zgodzicie się na promowanie gry w swoim otoczeniu (właśnie poprzez grę w nią) to możecie liczyć na spore upusty. Osobiście znam również przypadki, iż polski przedstawiciel wydawcy pomagał w założeniu małego sklepiku, nawet bardzo młodym osobom. Może i tobie się uda?

Autor

konkurs

Świet(l)nie!

Spodobał się Wam nasz konkurs obrazkowy, więc idziemy za ciosem i przedłużamy go na kolejny numer. Tym razem prezentujemy trzy nowe zdjęcia. Zadanie pozostaje to samo: ponownie musicie rozpoznać zdjęcia i przypomnieć nam (najlepiej używając kuponu) z jakich gier pochodzą. Musicie poczynić więc (w kolejności)następujące kroki:
-odgadnąć o jakie gry nam chodziło,
-wypełnić kupon i wpisać prawidłowe odpowiedzi,
-migusiem dotrzeć na pocztę i wysłać kupon.

Zróbcie to bardzo szybko. O wygranych decyduje kolejność zgłoszeń. Na najszybszych czekają:

Baldurs Gate dla pierwszej dziesiątki
Kroniki Czarnego Księżyca dla drugiej dziesiątki
Flojd dla trzeciej dziesiątki

Dodatkowo na kuponie należy dopisać swoje imię, nazwisko i adres. Kupon przyklejony na kartce pocztowej wysyłajcie na adres wydawnictwa (obowiązkowo z dopiskiem «Obrazkowa zgadywanka»):

ZPR S.A. Dział Prenumeraty, Ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa

Na Wasze kupony czekamy do końca sierpnia 2000. Pamiętajcie też, że do końca września czekamy na Wasze zdjęcia z wakacji.

KUPON obrazkowa zgadywanka

Reset
MAGAZYN CYFRA NIEKOMERCJALNY

Imię

Nazwisko

Adres (ulica, numer domu, kod, miasto)

Telefon, E-mail

Obrazek 1

Obrazek 2

Obrazek 3

Podpis

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z Ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje Wam prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Konkurs dwukołowy

Rozstrzygnięcie

Yessss!!!

Wheeler nie może się doczekać, żeby trafić pod nogi nowego właściciela i ruszyć wraz z nim na podbój kolein pozostawionych przez TIR-y na poboczach szos. Będzie na pewno super, chociaż troszkie się spóźnilim z wynikami, ale nie bez przyczyny.
Kochani! Zawiedliście nas! Naprawdę uważacie, że najważniejszą częścią roweru jest... pedał?
Tak, rozumiemy, Gay Pride i te sprawy. Też szanujemy kochających inaczej. Ale mimo wszystko uważamy, że siodełko to podstawa (zwłaszcza właściwie wygięte — dla pań). Siodełko i bagażnik — odpowiednio duży, żeby zmieściła się chmielemoniada i takie tam dodatki.
Reszta jest milczeniem.
Cóż więc było robić?
Zawaleni pedałującymi odpowiedziami zdecydowaliśmy się przyznać naszą główną nagrodę dwukółkowemu poecie z Warszawy, Ob. Jakubowi Nowickiemu. Oto jego wiersz:

Co ja tu robię!? Co ja tu gadam!?
Jest konkurs w Resecie, więc rower rozkładam,
I na te duże i na małe części,
A nuż tym razem może się poszczęści?
I wygram rower piękny i nowy,
bo o ten stary, to nie ma mowy,
By go z powrotem zrekonstruować,
chyba że przegram — będę próbować.
Ale już dobrze, już koniec gadania,
czas na wyniki mojego działania

Wynikami działania były cztery (!) strony załącznika, na których Kuba narysował pracowicie wszystkie części swojego starego roweru, łącznie z lakierem z ramy (zgadnijcie, jak go przedstawił).
I za ten wkład pracy, a zwłaszcza za wybitny talent do rysowania w trzech wymiarach zwykłym ołówkiem (bez 3D Studia) postanowiliśmy go nagrodzić naszym Wheelerem.
Nagrodę pocieszenia od Red_akcji otrzymuje Ob. Adam „Adacho" Korolczuk z Białegostoku, który rozłożył rower semantycznie.
No i to by było na tyle, co i na przedzie. Roweru oczywiście. (Pedały!?)

CDDP, czyli Collage (czyt. „kollarz») Odpowiedzialny

W dzień gorącego lata

W środku lata nie każdy myśli o giercowaniu, ale warto się zastanowić co będzie później w długie, nudne poszkolne wieczory.

My już o Was pomyśleliśmy i mamy klasyczną propozycję: można pograć w czadowe gierki. Reset przygotował dla Was kilka tytułow. Tylko co trzeba zrobić żeby je *zgarnąć?*

Po pierwsze: zamówić roczną prenumeratę Resetu lub Resetu CD.

To naprawdę świetna decyzja!

Po drugie: bardzo ale to bardzo szybko wysłać prawidłowo wypełniony kupon. O tym kto i jaką dostanie gierkę decyduje kolejność zgłoszeń. Nie warto zwlekać!

To tyle. A co w zamian?

Prócz, rzecz jasna, gazet wpadających do skrzynki pocztowej, pierwszych dziesięć osób otrzyma grę **Torment**.

Druga i trzecia dziesiątka dostanie **Free Space 2**. Czwarta dziesiątka załapie się na **Tzara**

Nasza propozycja jest ważna do **31 sierpnia 2000**

Zamawiam prenumeratę*

Kupon promocyjny

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	6 mies.	12 mies.
Reset	26 zł	50 zł
Reset CD	49 zł	89 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

NAZWISKO, ADRES I NR PRENUMERATY POLECAJĄCEGO

Podpis

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Res t	2.50zł		
Res t CD	7zł		

RAZEM:

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam prenumeratę*

Kupon promocyjny

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	6 mies.	12 mies.
Reset	26 zł	50 zł
Reset CD	49 zł	89 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

NAZWISKO, ADRES I NR PRENUMERATY POLECAJĄCEGO

Podpis

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Res t	2.50zł		
Res t CD	7zł		

RAZEM:

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam prenumeratę*

Kupon promocyjny

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	6 mies.	12 mies.
Reset	26 zł	50 zł
Reset CD	49 zł	89 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

NAZWISKO, ADRES I NR PRENUMERATY POLECAJĄCEGO

Podpis

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Res t	2.50zł		
Res t CD	7zł		

RAZEM:

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam prenumeratę*

Kupon promocyjny

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	6 mies.	12 mies.
Reset	26 zł	50 zł
Reset CD	49 zł	89 zł

Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

NAZWISKO, ADRES I NR PRENUMERATY POLECAJĄCEGO

Podpis

Zamawiam następujące numery
Reset w cenie 2.50 zł /egz.,
Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Res t	2.50zł		
Res t CD	7zł		

RAZEM:

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

prenumerata

Reset

Prenumerata półroczna .....26 zł
Prenumerata roczna .....50 zł

Reset CD

6 wydań: .....49 zł
12 wydań: .....89 zł

O zawartości PŁYTY CD czytaj na str. 6.

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 15 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer wrześniowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 15 sierpnia, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od października. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-55-88.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego, bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

Numery archiwalne

Posiadamy numery:

Reset

5,6,7,11,12/97
1,2,6,7,8,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5/2000

2.50zł/egz.

W komplecie z RESET oraz RESET CD nr 1/99 okulary 3D.

Reset CD

2,3,4,5,6,8,9,10/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2,3,4,5/2000

7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Jeśli już wypełniłeś kupon prenumeraty, idź do banku albo na pocztę i wpłać wypisaną na kuponie sumę pieniędzy. Teraz wystarczy już spokojnie czekać, aż nowy Reset sam zapuka do Twojej skrzynki.

Przypominamy, że przysłanie do Redakcji nieopłaconego kuponu nie jest równoznaczne z zamówieniem prenumeraty.

Wszelkie pytania i reklamacje dotyczące prenumeraty należy załatwiać dzwoniąc pod numer działu prenumeraty, a nie redakcji.

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....
słownie złotych
groszy j.w.
Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....
słownie złotych
groszy j.w.
Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....
słownie złotych
groszy j.w.
Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....
słownie złotych
groszy j.w.
Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-412010000552

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

enjoy! enjoy! enjoy!

ThrustMaster Force Feedback firmy Guillemot jest ciekawym joystickiem z zaimplementowaną funkcją sprzężenia zwrotnego (force feedback). Wyposażono go w wygodną, dobrze wyprofilowaną rączkę z regulowaną wysokością oparcia nadgarstka. Na górze rączki umieszczono przełącznik widoków (heat) z pokrętłem przechyłów (rudder) i dwoma przyciskami usytuowanymi symetrycznie po bokach. Z przodu rączki znajdują się dwa przyciski fire, a w podstawie mamy jeszcze 8 dodatkowych przycisków i pokrętło regulacji przepustnicy (throttle). Całość dopełnia włącznik z boku urządzenia i miejsce na podłączenie zewnętrznego zasilacza dostarczanego razem z joyem.

Thrust Master jest bardzo ciężki i nie da się w niekontrolowany sposób przesunąć po stole. Do komputera możemy go podłączyć przez port USB lub przez gniazdo joysticka znajdujące się z reguły na karcie muzycznej. Dołączone oprogramowanie jest intuicyjne i bardzo proste w obsłudze. Wszystkie przyciski można dowolnie przeprogramowywać, tworząc profile ustawień oddzielnie dla każdej gry. Force feedback działa bardzo efektownie, co możemy od razu sprawdzić uruchamiając dołączoną grę (dosyć stara strzelanina — INCOMING) lub wybierając opcję test z zakładki w sterownikach joya. Zamontowane silniczki (siłowniki?) są dosyć silne, przez co efekty (i dzięki temu interakcja z grą) stają się bardziej odczuwalne, pozwalając lepiej wczuć się w klimat gry. Nie zauważyłem też obecnego czasami w kierownicach efektu braku synchonizacji pomiędzy force feedbackiem a akcją dziejącą się na ekranie.

Jedyną wadą tego joya jest mało ergonomiczne rozłożenie przycisków umieszczonych w podstawie. Gdyby były zgrupowane po jednej stronie joya, łatwiej było by je obsługiwać.

Do testów dostarczył
Action Sp. z o.o., ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa
(0-22) 877-06-12, 836-62-28, 836-14-13, 836-68-46, 836-00-96, 836-14-43
www.action.com.pl

cena 370 zł

Intel, walcząc z konkurencją, pokazał oficjalne logo nowego procesora i przy okazji wpuścił kolejne, szybsze wersje procesorów Celeron. Za procki taktowane zegarem 633, 667 i 700 MHz musimy zapłacić 138, 172 i 192 dolary.

Nie przejmując się kompletnie wyrokiem sądu Microsoft zapowiedział wypuszczenie nowego systemu operacyjnego nazwanego Windows.net i przeznaczonego głównie do rozwiązań sieciowych. Będzie to początek nowej linii produktów, do której dołączy pakiet biurowy Office.net zawierający min. OCR i system rozpoznawania mowy. Miękki pracuje również nad utworzeniem portalu b.central, umożliwiającego wypożyczanie oprogramowania poprzez sieć.

Na stronie firmy SUN pojawiła się pełna, darmowa wersja pakietu biurowego StarOffice 5.2 w wersji polskiej. Jeżeli masz już dosyć programów Microsoftu, to pakiet (w wersji na Linuxa, Solarisa lub Windows) możesz zassać z pod tego adresu: http://www.sun.com/products/staroffice/get.html;$sessionid$3L1TM2YAAFPUBAMTA0OE3N0#download52

TPSA uruchomiła bezpłatną pocztę głosową dla wszystkich swoich abonentów podłączonych do central cyfrowych. By się przekonać, czy możesz skorzystać z takiej usługi, wykręć bezpłatny numer 0-800 100 800. Aha, musisz mieć telefon z wybieraniem tonowym.

Firma Kenwood opracowała technologię bardzo poprawiającą jakość plików MP3. Dzięki tajemniczym operacjom matematycznym Supreme D.R.I.V.E. potrafi odtworzyć utracone podczas kompresji dźwięki, przez co plik mp3 ma się niczym nie różnić od oryginału.

„DŻIZAS" do drugiej potęgi

W poprzednim numerze opisałem najnowszą kartę graficzną Elsy, opartą na układzie GeForce 2 GTS. Ponieważ dostałem ją tuż przed zamknięciem numeru, nie miałem zbyt dużo czasu na bardziej dokładne przetestowanie tego układu. Teraz chciałbym nadrobić zaległości i trochę więcej napisać o nowych technologiach wykorzystywanych przez najnowszą wersję procesora Nvidii.

Po pierwsze, układ produkowany jest w technologii 0.18 mikrometra, co pozwoliło na zwiększenie szybkości taktowania zegara, zmniejszenie ilości ciepła wydzielanego przez procesor i zmniejszenie poboru prądu. W tej chwili najsłabszym ogniwem karty jest szybkość taktowania pamięci DDR, która jest po prostu zbyt wolna, by GeForce 2 mógł pracować na pełnych obrotach. Drugą nowością wprowadzoną przez producenta jest pojawienie się techniki zwanej NSR (Nvidia Shading Rasterizer). Dzięki czterem równoległym potokom renderującym (znanym z poprzedniego modelu GeForce), zwiększeniu taktowania zegara procesora do 200 MHz i technice Hyper Texel Pipeline, umożliwiającej nakładanie dwóch texeli (pixeli textury) na pixel w każdym z potoków, szybkość wypełniania texeli wzrosła do 1,6 Gtexela/s. Nvidia jest tak dumna z tego, że jej jako pierwszej udało się przekroczyć magiczną granicę 1 Giga, że pochwaliła się tym umieszczając w nazwie układu skrót GTS — GIGA TEXEL SHADING.

W GeForce 2 dodatkowo zastosowano nowy system cieniowania obiektów, zwany Per Pixel Shading. W skrócie polega on na tym, że dodano jeszcze jedną zmienną przechowującą informacje o orientacji pixela względem źródła światła. Pozwoliło to na obliczenie oświetlenia każdego punktu niezależnie od kierunku, z którego na niego patrzymy. Dzięki tej technice pojawił się także Per Pixel Bump Mapping (mapowanie wypukłości), dający bardzo realistyczny, trójwymiarowy wygląd obiektów niezależnie od kąta patrzenia. Kolejną nowością zastosowaną po raz pierwszy w przez Nvidię jest sprzętowy, pełnoekranowy antyaliasing (FAA). Metoda, którą wykorzystano, jest dosyć prosta. Klatki animacji są renderowane w dużo wyższej rozdzielczości niż rozdzielczość ekranu i później „konwertowane" do rozdzielczości ekranu z użyciem jednej z technik filtrowania. Włączenie antyalisasingu powoduje bardzo duży spadek wydajności karty, co jest logiczne, bo gdy uruchamiamy grę w rozdzielczości 800x600 punktów z włączonym FAA, to karta i tak generuje obraz w rozdzielczości min. 1600x1200 punktów, który jeszcze trzeba skonwertować, co również zajmuje trochę czasu.

Gdy tylko GeForce2 pojawił się na rynku, zaraz większość firm wypuściła swoje wersje kart opartych na nowym układzie. Tym razem do testów dostałem karty dwóch firm: Creative i Guillemot. Już na pierwszy rzut oka widać u obydwu producentów różnicę w podejściu do klienta. Creative poszedł na łatwiznę i wykorzystał referencyjną płytkę drukowaną, przez co jego karta do złudzenia przypomina produkty konkurencji. Testowany przeze mnie egzemplarz nie miał także wyjścia TV, co także ujemnie wpłynęło na końcową ocenę karty. Guillemot podszedł do sprawy bardziej profesjonalnie i pod względem budowy prawie zbliżył się do ideału. Jego karta jest trochę większa, ma

Największy amerykański dostawca internetu ma kłopoty. Do sądu wpłynął zbiorowy pozew klientów AOL zarzucający firmie, że nie dość że pobiera opłaty za czas połączenia z internetem, to jeszcze uruchomiła program wyświetlający na ekranie użytkownika bannery reklamowe. A gdyby tak zaskarżyć TPSA?

Elsa zarzuciła projekt wydanie GeForce 2 GTS z szyną PCI. Powodem było zbyt małe zainteresowanie potencjalnych odbiorców.

Magnetowid cyfrowy SVR-715 firmy Sony jest pierwszym popularnym urządzeniem, które do zapisu programów wykorzystuje 30 GB dysk twardy zamiast tradycyjnych kaset. Możemy na nim zapisać od 5 do 20 godzin programu (w zależności od stopnia kompresji). Cenę tego cacka ustalono na 1900 dolarów.

Microsoft sprzedał już 3 miliony kopii systemu Windows 2000

wyjście TV, a największą innowacją jest naklejenie oddzielnych radiatorów bezpośrednio na kości pamięci, co pozwoliło na trochę lepsze podkręcenie częstotliwości taktowania całego układu. Obie karty obsługują 32 MB pamięci DDR taktowanej zegarem 333 MHz. Procesor taktowany jest zegarem 200 MHz. Maksymalna rozdzielczość, którą można uzyskać, to 2948x1536 punktów w 16 milionach kolorów, a dzięki obsłudze kompresji tekstur DXTn maksymalna wielkość obsługiwanej tekstury wynosi 2048x2048 punktów.

Sterowniki dodane do kart są bardzo podobne i pozwalają na ingerencję we wszystkie potrzebne parametry wyświetlania obrazu. Możemy wybrać sposób filtrowania, włączyć FAA i zwiększyć częstotliwość taktowania rdzenia procesora i kości pamięci. Reszta dołączonego oprogramowania przemawia na korzyść firmy Creative, która zamieściło dema napisane specjalnie dla nowej kości Nvidii. Guilemot zadowolił się demkami od starego GeForce'a.

Ciężko jest napisać coś w miarę sensownego o tym, jak nowe możliwości procesora wpływają na jakość wyświetlanego obrazu. Po prostu nie ma jeszcze programów, które mogłyby wykorzystać wszystkie nowinki techniczne zaszyte w GeForce 2. Największe wrażenie zrobiło na mnie demo żarówki zawieszonej nad basenem z wodą, gdzie jakość i liczba odbić światła od falującej wody jest po prostu niewiarygodna.

Wyniki osiągane w testach przez obie karty są bardzo podobne. Działały one w miarę stabilnie, jednak na żadnej z nich nie udało mi się uruchomić UNREAL i UNREAL TOURNAMENT w trybie Open Gl (a szkoda, bo początkowe screeny wyglądały bardzo obiecująco). Tak samo jak podczas testowania karty Elsy, próby podkręcania nie przyniosły zbyt dużego poprawienia wydajności. Jeżeli jednak bawią cię tego typu eksperymenty, to tutaj Guillemot jest bezkonkurencyjny. Jest znacznie bardziej podatny na overclocking, a dodatkowe radiatory wydajnie usuwają nadmiar ciepła z kości pamięci. Chociaż wyniki testów, jakie osiągnęły obie karty, są bardzo porównywalne, to moim faworytem jest GeForce 2 Guillemota. Jest trochę tańszy, ma wyjście TV i dodatkowo lepiej się go podkręca.

Testy przeprowadziłem na komputerze z procesorem Pentium III 600 przy włączonych maksymalnych ustawieniach karty.

Creative GeForce 2 GTS

3d mark 2000
800x600 — 5526
1024x768 — 4421
1280x1024 — 2962
1600x1200 — 2115

Tritanium Open GL
800x600 — 77,2 fps
1024x768 — 71,4 fps
1280x1024 — 53,6 fps
1600x1200 — 41 fps

Quake II
800x600 — 191,2 fps
1024x768 — 141,6 fps
1280x1024 — 131,2 fps
1600x1200 — 65,7 fps

Quake III
800x600 — 97,2 fps
1024x768 — 77,1 fps
1280x1024 — 42,2 fps
1600x1200 — 29,5 fps

Unreal
800x600 — 71,20 fps
1024x768 — 68,26 fps
1280x1024 — 52,21 fps
1600x1200 — 43,84 fps

Unreal Tournament
800x600 — 43,91 fps
1024x768 — 43,54 fps
1280x1024 — 42,10 fps
1600x1200 — 39,65 fps

Guillemot 3D Prophet 2

3d mark 2000
800x600 — 5532
1024x768 — 4426
1280x1024 — 2958
1600x1200 — 2113

Tritanium Open GL
800x600 — 76,9 fps
1024x768 — 72,1 fps
1280x1024 — 54,1 fps
1600x1200 — 42,2 fps

Quake II
800x600 — 189,1 fps
1024x768 — 143,1 fps
1280x1024 — 132,1 fps
1600x1200 — 63,2 fps

Quake III
800x600 — 96,8 fps
1024x768 — 78,2 fps
1280x1024 — 41,1 fps
1600x1200 — 30,5 fps

Unreal
800x600 — 70,20 fps
1024x768 — 69,34 fps
1280x1024 — 51,22 fps
1600x1200 — 45,80 fps

Unreal Tournament
800x600 — 43,98 fps
1024x768 — 42,96 fps
1280x1024 — 42,15 fps
1600x1200 — 39,85 fps

Ceny:
Guillemot 3D Prophet 2 – 1380 zł
Creative GeForce 2 GTS – 1400 zł

Do testów dostarczył:
Action Sp. z o.o., ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa
(0-22) 877-06-12, 836-62-28, 836-14-13, 836-68-46, 836-00-96, 836-14-43
www.action.com.pl

Misieć

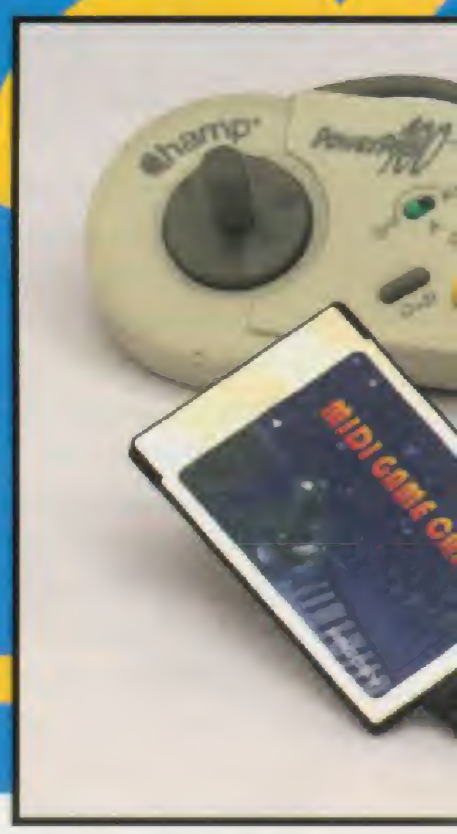
INTERNET NA WAKACJACH

Wakacje są takim okresem, w którym w czasie wyjazdów najczęściej jesteśmy pozbawieni dostępu do naszego ukochanego blaszaka i nie możemy korzystać z Internetu, od którego zdążyliśmy się już uzależnić. Co w takim razie zrobić, aby móc pod przysłowiową chmurką albo w środku lasu odbierać i wysyłać e-maile, wskoczyć na chwilę na IRC-a czy zerknąć na kilka stron WWW? Wszak bez tego dłużej niż dwa dni nie jesteśmy w stanie wytrzymać...

Jeśli tylko trafiliśmy do jakiegoś bardziej cywilizowanego miejsca, możemy liczyć na istnienie choćby jednej kafejki internetowej w pobliskim mieście. Warto więc przed wyjazdem sprawdzić, czy tam, dokąd jedziemy, jakaś cyberkafejka otworzyła swe podwoje. Jak już znajdziemy jakiś przybytek Internetu, będziemy mogli za niewielkie pieniądze zażyć godzinną lub dłuższą dawkę sieciowania, która przez kolejne kilka dni pozwoli nam spokojnie egzystować. Przy korzystaniu z cyberkafejek uprzywilejowani nieco są wszyscy użytkownicy, którzy mają konta pocztowe, umożliwiające odbieranie i wysyłanie poczty z poziomu strony WWW, odpada wtedy konieczność konfigurowania programu pocztowego i mamy pewność, że przez roztargnienie nie zostawimy nikomu naszych ustawień poczty.

Jeśli nie ma w pobliżu żadnej cyberkafejki, a mamy dostęp do gniazdka telefonicznego, wtedy za pomocą naszego podręcznego laptopa z wbudowanym modemem możemy się do takiego gniazdka podpiąć. Numer 0-20-21-22 powinien być dostępny na terenie całego kraju. Kto jednak zabiera ze sobą na wakacje laptopa?! Po pierwsze — komputery te przeznaczone niby do noszenia, ze względu na swą pokaźną wagę zupełnie się do tego nie nadają, a poza tym są raczej mało odporne na mrówki, piasek, zalanie zupką z torebki itp. No, chyba, że ktoś ma notebooka przygotowanego specjalnie do pracy w trudnych warunkach (a są takie), jednak ich cena przekracza zazwyczaj cenę niezłego samochodu.

Do korzystania z Internetu można wykorzystać również



W 80 KLIKNIĘĆ DOOKOŁA

INTENET W PLECAKU

Minął właśnie półmetek wakacji. Pierwszy miesiąc letniej laby mamy już za sobą, warto więc pomyśleć o tym, co będziemy robić w sierpniu, jak i gdzie zaplanować trasę kolejnego wypadu. Wszystkich ciekawych miejsc w naszym kraju nie sposób odwiedzić, warto więc choćby wirtualnie, w Internecie, zobaczyć najciekawsze z nich. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby po internetowej wycieczce zafundować sobie wyprawę rzeczywistą, będziemy przecież już dokładnie wiedzieli, co mamy zwiedzać i na co zwrócić uwagę.

PRZED WYRUSZENIEM W DROGĘ

Zanim spakujemy walizki, plecaki i torby, warto odwiedzić kilka stron WWW, których zawartość powinniśmy poznać jeszcze przed wyruszeniem w drogę. Dobrze wiedzieć, jaka czeka nas pogoda po przybyciu na miejsce. Wpisujemy więc w oknie przeglądarki adres http://www.imgw.pl i po chwili przed naszymi oczami pojawia się serwis Instytutu Meteorologii i Gospodarki Wodnej, czyli tej szacownej instytucji, z której dane do swoich prognoz pogody czerpią wszelkiego typu programy informacyjne. My też możemy z niego skorzystać. Wybieramy interesujący nas rejon kraju i już wiemy, czy po przybyciu na miejsce czeka nas deszcz, czy słoneczko, jaka jest temperatura i czy bardzo wieje.

Kiedy zapewnimy już sobie dobrą pogodę, powinniśmy wybrać środek wakacyjnego transportu. Najczęściej będzie nim kolej, więc warto udać się na stronę Polskich Kolei Państwowych (znajdującą się pod adresem http://www.pkp.com.pl), aby sprawdzić aktualny rozkład jazdy pociągów i wybrać najlepsze połączenia. Do rozkładu jazdy można również dotrzeć, wpisując adres http://www.hafas.de, gdyż właśnie z tej bazy niemieckich kolei i firmy Hafas korzysta PKP. Także posiadacze telefonów komór-

towy oraz modem niezbędny do komunikacji z siecią. Dobrym przykładem takiego urządzenia mogą być komputerki Philips Velo i Casio Cassiopea.

Jeśli nie mamy dostępu do telefonu stacjonarnego, pomocnym może okazać się nasz telefon komórkowy. Pokrycie kraju przez telefonię komórkową wynosi obecnie ponad 80 proc., więc w większości przypadków znajdujemy się w zasięgu jakiejś sieci komórkowej. Do laptopa czy palmtopa możemy więc podłączyć się za pomocą specjalnego kabelka i używać komórki jako modemu.

W jeszcze lepszej sytuacji są posiadacze komórek najnowszej generacji, wyposażonych w przeglądarki WAP. Dzięki nim nie potrzebują oni praktycznie żadnych innych urządzeń, aby w warunkach polowych skorzystać z Internetu. Przeglądarka wbudowana w telefon pozwala na oglądanie na wyświetlaczu specjalnie przygotowanych stron WAP, a jest już co oglądać, gdyż coraz więcej serwisów informacyjnych zaczyna równolegle publikować swoje informacje w wersji dostępnej dla internetowych komórkowców. Można również wysłać pocztę, jednak stukanie na małej klawiaturze telefonu jest dość uciążliwe, nie należy więc spodziewać się zbyt długich maili. Dobre i to. Jedyną wadą Internetu przez komórkę jest jego cena, wynosząca około 75 groszy za minutę surfowania.

Nawet będąc z dala od naszego ukochanego komputera możemy więc pozostać w internetowej łączności ze światem. Czy warto jednak? Może chociaż w wakacje warto przebywać trochę więcej w realnej rzeczywistości niż w jej wirtualnej odmianie?

wszelkiego typu palmtopy, jakie coraz częściej pojawiają się na rynku. Są małe, lekkie i potrafią na zwykłych bateriach pracować wiele godzin. Najczęściej mają też wbudowaną przeglądarkę stron WWW i program pocz-

POLSKI

Misieć

kowych z WAP mogą skorzystać z wyszukiwarki połączeń kolejowych — wystarczy, że wpiszą adres http://wap.hafas.de.

Po wybraniu środka transportu warto pomyśleć, gdzie zatrzymamy się po przybyciu na miejsce. Jeśli jesteśmy mniej zasobni w gotówkę, z pewnością będziemy chcieli skorzystać z usług jednego z kempingów, których na szczęście nie brakuje w turystycznych regionach naszego kraju. Trzeba jednak sprawdzić, czy tam, dokąd jedziemy, będzie gdzie rozbić nasz pięciogwiazdkowy, trzyosobowy, wyposażony w naturalną klimatyzację i wentylację namiot. Warto odwiedzić stronę znajdującą się pod adresem http://www.infolinia.pl lub wskoczyć do działu Campingi i Pola Namiotowe na stronach Wirtualnej Polski (http://www.wp.pl). Informacje, jakie tam znajdziemy, pozwolą zaplanować udane noclegi. Biwakowanie na dziko w lesie zawsze bowiem może skończyć się mandatem od leśniczego, znacznie dotkliwszym finansowo niż te parę złotych za pole namiotowe.

Dla tych, którzy są trochę zasobniejsi finansowo lub nie przepadają za przyziemną namiotową egzystencją, z pewnością znacznie ciekawsza okaże się oferta wszelkiego typu schronisk, pensjonatów, kwater prywatnych czy nawet hoteli. Wystarczy, że wejdziemy na stronę http://www.webmedia.pl/wakacje, odwiedzimy adres http://www.hotel.pl czy wreszcie http://www.wakacje.pl, a z pewnością znajdziemy informacje na temat interesujących nas możliwości noclegowych.

Tym, którzy chcą zrelaksować się, odpocząć od wszelkich wrażeń, uspokoić zszarpane dziesięcioma miesiącami nauki nerwy lub zażyć kąpieli błotnych, albo napić się wody źródlanej (oczywiście bezalkoholowej), proponujemy odwiedzenie jednego z licznych uzdrowisk, których wcale niemałą listę można obejrzeć pod adresem http://www.uzdrowiska.com.pl. Wpisując w okno dowolnej krajowej wyszukiwarki słowo „schronisko" czy „pensjonat", również powinniśmy uzyskać sporo wartościowych adresów, jak choćby http://friko5.onet.pl/kr/naszlaku, będący adresem strony domowej Schroniska PTTK na Hali Krupowej w Beskidzie Żywieckim.

RUSZAMY W DROGĘ

Skoro wybraliśmy już środek lokomocji, miejsce noclegowe i sprawdziliśmy pogodę, nareszcie możemy wyruszyć w naszą wirtualną podróż. Zacznijmy ją więc od coraz bardziej popularnych Bieszczad. Wpisujemy w oknie przeglądarki adres http://www.bieszczady.pik-net.pl i tra-

fiamy na pierwszą z wielu stron poświęconych temu pięknemu regionowi Polski. Można również odwiedzić inne miejsca, jak choćby: http://www.lesko.home.pl, http://www.bieszczady.info.pl. Informacje zawarte na tych stronach przybliżą nam historię Bieszczad, pokażą galerię zdjęć najładniejszych miejsc oraz dostarczą informacji i opisów najciekawszych tras i obiektów turystycznych.

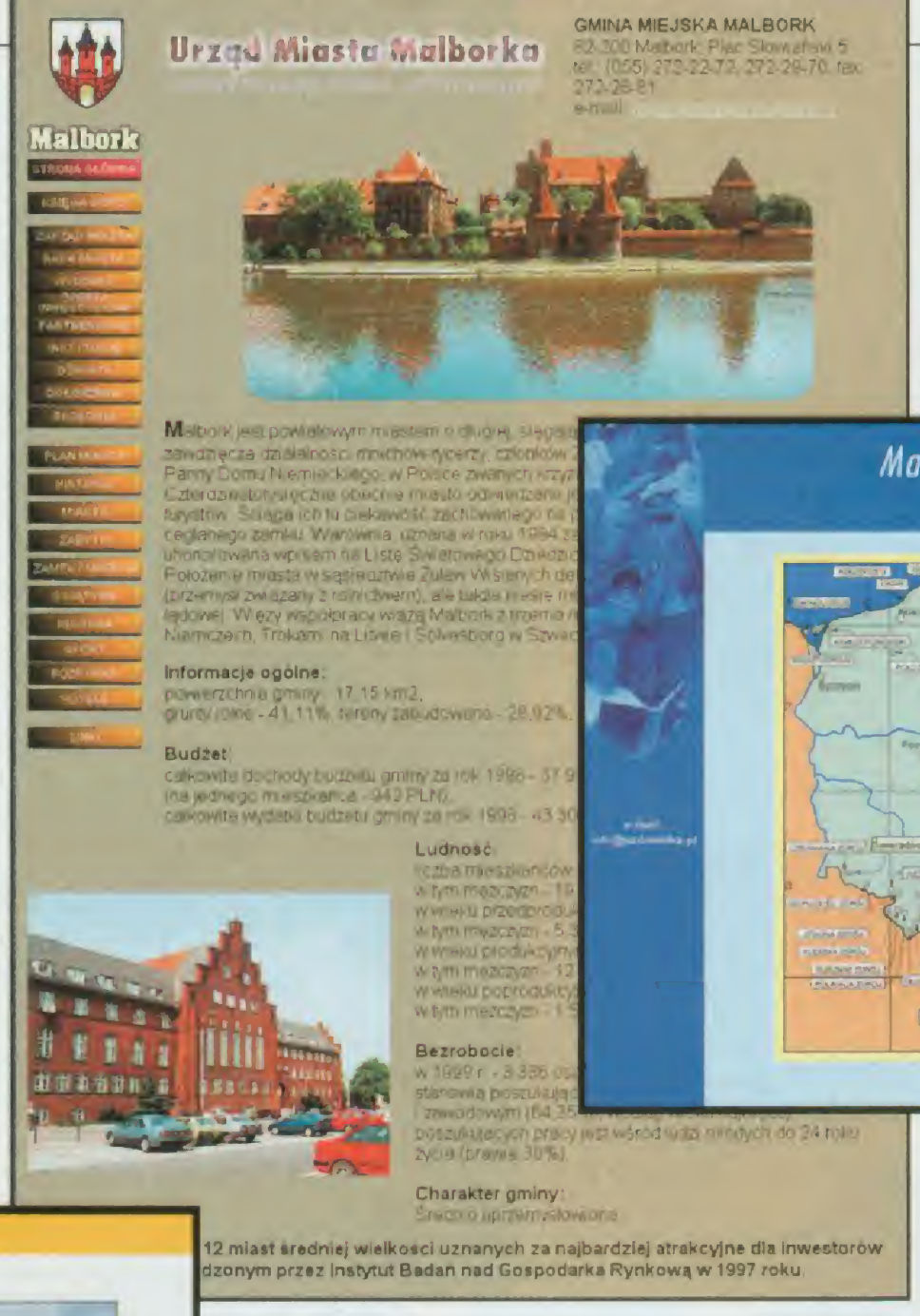
Po kilkukliknięciowym pobycie w Bieszczadach opuszczamy te piękne góry i udajemy się bardziej na zachód. Po drodze wpadamy na szybką degustację produktów przetwórstwa chmielu, pod adresem http://www.zywiec.pl, odwiedzając witrynę tego zasłużonego dla polskiego browarnictwa miasta. Po chwili trochę „podchmieleni" wysiadamy na stacji w Krakowie http://www.krakow.pl lub http://www.krakow.top.pl. Zwiedzamy najciekawsze zabytki — Zamek Królewski na Wawelu (http://www.wawel.krakow.pl), słuchamy hejnału z Wieży Mariackiej, a następnie, po krótkiej podróży lądujemy w Zakopanem (http://www.zakopane.pl), gdzie zatrzymujemy się na trochę dłużej, aby zrobić kilka wypadów w Tatry (http://www.tatry.iq.pl).

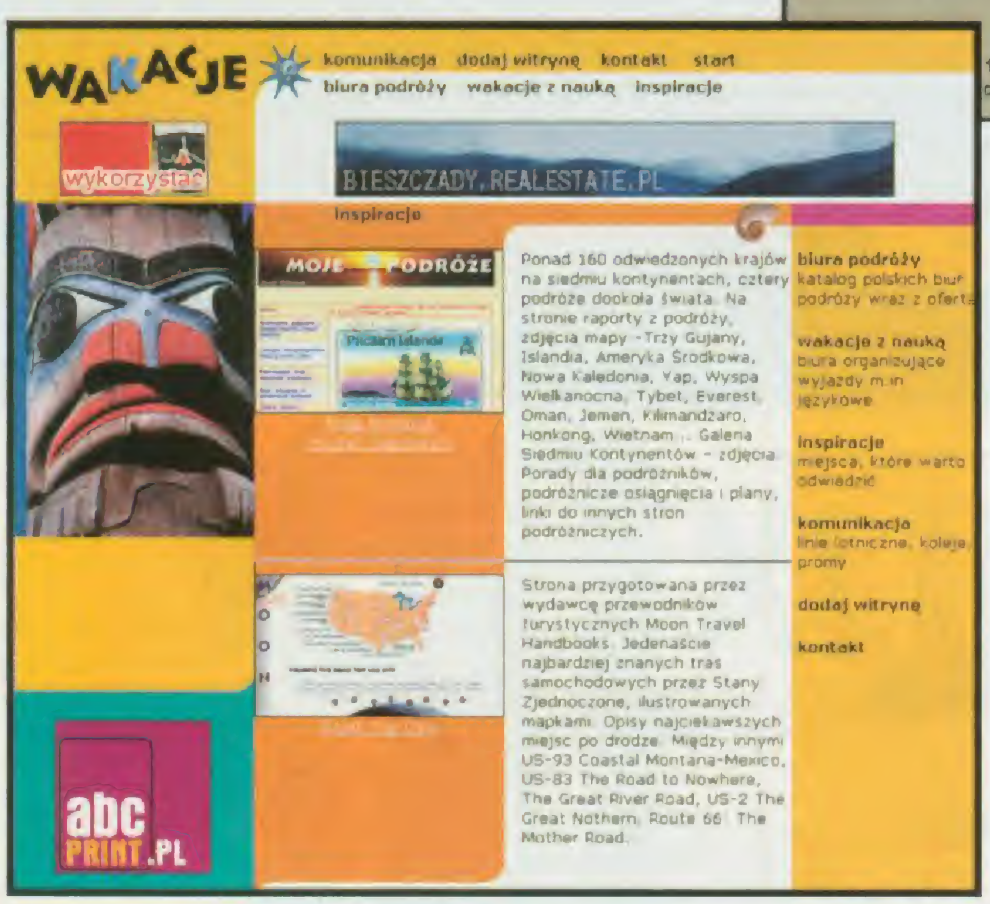
Kiedy zmęczymy się już chodzeniem po Tatrach, możemy udać się jeszcze bardziej na zachód, zwiedzając po drodze Sudety (http://www.sudety.it.pl) i Karkonosze (http://www.karkonosze.koti.com.pl). Będąc w tych rejonach, warto zahaczyć choć na chwilę o Szklarską Porębę (http://www.szklarskaporeba.pl) czy Jelenią Górę. W drodze powrotnej wypada odwiedzić Wrocław (http://www.wroclaw.pl), gdyż z okazji jubileuszu miasta powinniśmy trafić na jakąś interesującą imprezę. Warto również zwiedzić Gniezno (http://www.gniezno.home.pl) czy zamek w Książu (http://www.ksiaz.pl).

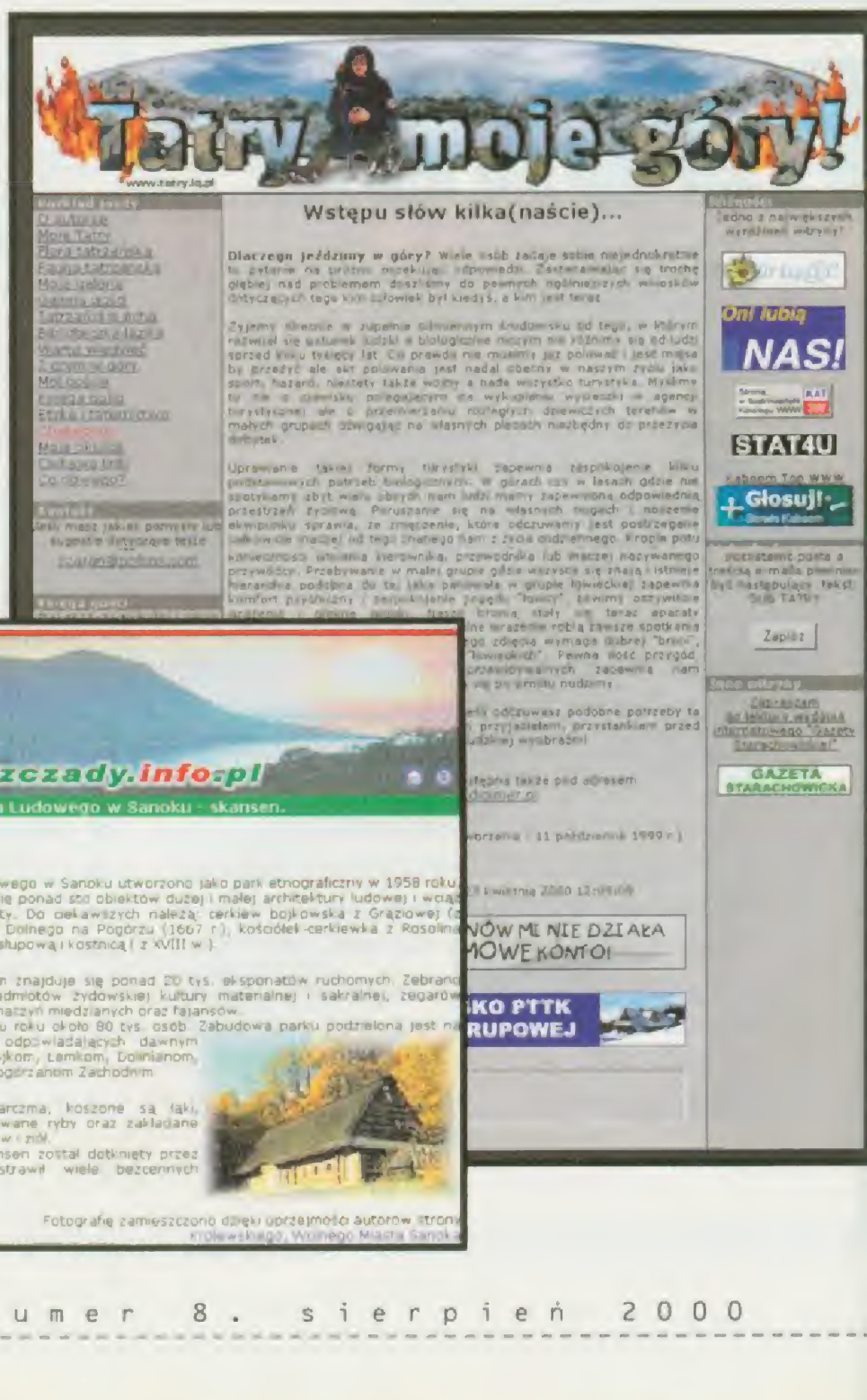
Jeżeli w naszej wakacyjnej podróży zdecydujemy się odwiedzić Warszawę, nie powinniśmy zapomnieć o zwiedzeniu Zamku Królewskiego (http://www.zamek-krolewski.art.pl). Po męczącej wizycie w stolicy warto choć na chwilę udać się do Torunia (http://www.torun.pl lub http://www.torun.com.pl), aby popatrzeć w rozgwieżdżone niebo. Najlepszym miejscem do tego będzie z pewnością toruńskie Planetarium (http://www.planetarium.torun.pl).

Po tych ekscytujących wrażeniach warto wypocząć kilka dni nad jeziorami Warmii i Mazur (http://www.warmia-mazury.pl lub http://www.mazury.com.pl) albo pomoczyć nogi w słonej wodzie Morza Bałtyckiego, np. we Władysławowie (http://wladyslawowo.neptun.pl). Będąc na północy Polski nie można zapomnieć oczywiście o odwiedzeniu Malborka (http://www.malbork.pl), wraz z jego słynnym zamkiem krzyżackim.

Naszą wirtualną wędrówkę odbyliśmy tylko na ekranach komputerów, wakacje zaś są wspaniałą okazją do tego, aby wszystkie te i wiele innych pięknych miejsc zwiedzić osobiście. Komputer off, trapery na nogi i w drogę. I nie kończyć mi tu podróży w pierwszej z brzegu kawiarence internetowej.







Cheaty Tryllu zamiast resetu

CONQUEST OF THE NEW WORLD

quickie - jednostki poruszają się dwa razy szybciej
loadmp - wczytuje plik z cheatami charakterystyczny dla danej mapy
leader - lepsze parametry rekrutowanych dowódców
cheapb - budynki kosztują połowę swojej wartości
cheapu - jednostki warte są połową swojej wartości

MASTER OF ORION 2: BATTLE AT ANTARES

Naciśnij i przytrzymaj ALT, wpisuj odpowiednie kody:
Einstein - wszystkie badania
Moola - 1000 lat p.n.e
Menlo - oszukiwanie przy badaniach
Iseeall - pokazuje wszystkie planety i graczy
Allai - niewiadomy skutek
Score - podaje dotychczas uzyskany wynik
Crunch - zakończenie budowy na określonej planecie
Ldr - niewiadomy skutek
Snd - niewiadomy skutek
Kiedy patrzysz na określony budynek, wciśnij ALT i wpisz „Crunch". To zakończy wszystkie projekty budowlane na określonej planecie.
Pokonanie Strażnika Oriona:
- zbuduj statek malo defensywny, ale mocno ofensywny. Broń w pierwszym slocie musi obniżyć szybko poziom tarcz - najlepsze do tego celu są Heavy Graviton Beams. Drugą bronią muszą być Ion Cannons. Zainstaluj tak dużo tych broni, jak to tylko możliwe (więcej Graviton Beams)
- zbuduj tyle takich statków, na ile wystarczy ci czasu i surowców
- podleć do Oriona i odpal wszystkie Graviton Beams, a potem użyj działek Ion'owych, aby wyłączyć Strażnika. Zazwyczaj udaje się go zniszczyć już za pierwszym razem.

DEUS EX

Znajdź w katalogu Deus Ex plik user.ini i otwórz go pod dowolnym edytorem tekstowym (np. Notatnik). Znajdź w pliku nie używane bindowanie klawisza, np. 't=' i wpisz zamiast tego 't=talk'. Następnie zrób to z każdym występującym w pliku 't='. W grze naciśnij T, pokaże się wtedy linia 'Say:'. Skasuj napis 'Say:' i wpisuj odpowiednie komendy. Uwaga! Zawsze wpisuj w całkowicie pustej linii.

Aby uaktywnić cheaty, wpisz „set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" a następnie używaj odpowiednich kodów:
god - nieśmiertelność
invisible - niewidzialność
behindview 1/0 - wł/wył widoku trzecioosobowego
fly - latanie
walk - chodzenie
iamwarren - włączenie pola EMP
allskillpoints - wszystkie punkty umiejętności
allweapons - wszystkie bronie
allammo - uzupełnij amunicję
allaugs - wszystkie możliwe powiększenia
tantalus - niszczy aktualny cel
opensesame - odblokowuje namierzone drzwi
legend - tajne menu
allhealth - full zdrowia
allenergy - full energii
allcredits - 10000 kredytów
allimages - wszystkie obrazki
summon X - stworzenie przedmiotu X (lista poniżej)
spawnmass X # - stworzenie #--sztuk przedmiotu X

Lista przedmiotów:
Lockpick
basketball
MultiTool
AcousticSensor
Ammo10mm
AmmoDart
AmmoDartPoison
AmmoDartFlare
AmmoNapalm
AmmoPlasma
Ammo3006
AmmoRockets
Ammo20mm
AmmoSabot
WeaponPistol
WeaponRifle
WeaponStealthPistol
WeaponShuriken
WeaponSawedOffShotgun
WeaponProd
WeaponPlasmaRifle
WeaponAssaultShotgun
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
WeaponLAM
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
AugBallistic
AugCloak
AugDatalink
AugEMP
AugEnviro
AugIFF
AugShield
AugStealth
AugTarget
Terrorist
JCDentonMale
PaulDenton
Greasel
Gray
TiffanySavage
NnicoletteDuClare
JoeGreene
WaltonSimons
JojoFine
AlexJacobson
JaimeReyes
BobPage
RepairBot
MedicalBot
HazMatSuit

MOTOCROSS MADNESS 2

Duże Głowy
Aby powiększyć głowy wszystkim kierowcom motorów wpisz w głównym menu „big heads"

Szybkie podniesienie
Wciśnij TAB aby zresetować pozycję gracza natychmiast po tym, jak się przewróci. Jest to bardzo istotne w przypadku wyścigów, kiedy liczy się każda sekunda. Nie musisz wtedy oglądać całej animacji i od razu wracasz na tor.

Rainbow Studios
W czasie gry naciśnij ALT+TAB+A tak jakbyś chciał przełączyć obrazy. Kiedy po raz kolejny wejdziesz do Microsoft Madness 2 ziemia będzie wytożona teksturą Rainbow Studios. Aby to zlikwidować, po prostu zrestartuj wyścig.

HYPE: THE TIME QUEST

Wpisując następujące kody zyskasz:
leben — odnowienie życia
druidik — odnowienie mocy
protek — odnowienie tarczy
littletroll — odnawia pukty życia, gdy jesteś bezczynny
littlegogoud — odnawia punkty mocy, gdy jesteś bezczynny
youngelf — dodaje 10 niebieskich strzał
oldelf — dodaje 10 czerwonych strzał
tunnel — zmiana kamery
pouletfrit — podarunek z butami
wonderful — jeśli chcesz galopować
thundergod — teraz jesteś na zachodzie
glittergold — mamonka
hermetik — nieskończona moc
houdini — nieskończona ilość strzał
end02 — jenym ciosem pokonasz Barnaka
epok1 — koniec pierwszego etapu
epok2 — koniec drugiego etapu
epok3 — koniec trzeciego etapu

GROUND CONTROL

W głónym menu wciśnij na raz klawisze M, S i V. W okienku dialogowym będziesz mógl wpisać:
console — uruchamia konsolę (wywołujesz ją klawiszem ~, czyli tyldą)
god — wszystkie jednostki doznają boskości
notgod — wyłączenie godmoda
flashlight — zmiana interfejsu użytkownika
from massive with love — śmieszne teksturki
the new generation of rts-games — sekretna misja

Poniżej znajdziecie opis pierwszych dwunastu misji w grze, z pominięciem zadań treningowych. Każdą z nich przedstawię w dużym skrócie — jak wspomniałem jest ich tuzin, a strony tylko dwie. Za miesiąc dokończenie opowieści.

1. Radzę lecieć Predatorem, ze względu na możliwość używania blind fire. Rakiety dowolne, choć nie polecam tych bez samonaprowadzania, tzw. „dumb rockets".

Skoczcie na miejsce spotkania z konwojem i poczekajcie, aż jeden z waszych towarzyszy zostanie zestrzelony przez cloakującego się pilota Czarnej Straży. Zestrzelcie go i wszystkie nadlatujące po kolei myśliwce. W końcu do zabawy włączy się Kamov, czyli bombowiec torpedowy. Spróbujcie zniszczyć go natychmiast po pojawieniu się. Jeżeli zdąży wystrzelić torpedy, namierzajcie każdą z czterech po kolei klawiszem „T". Nie pozwólcie żadnej dosięgnąć któregoś ze statków konwoju.

Misja nie zaliczona: wszystkie statki konwoju zniszczone.

2. Znów Predator. Razem z nieco bardziej doświadczonymi kolegami skoczcie do miejsca, w którym Generał Briggs bardzo potrzebuje pomocy. Nie pozwólcie, żeby Antonov dostał generała (zniszczcie statek). Kiedy zjawi się ekipa ratownicza, osłaniajcie ją przed ogniem wrogich myśliwców. Kolejny przystanek to konwój, który za chwilę zostanie zaatakowany przez myśliwce oraz bombowiec. Namierzcie Kamova jak najszybciej i zestrzelcie jego torpedy. Pośpieszcie na wezwanie Pum i zniszczcie wszystkie myśliwce, nie dotykając gigantycznych lotniskowców. Za chwilę pojawi się największy statek Przymierza, Yamato i zrobi z nich żyletki.

Misja nie zaliczona: wszystkie „mamuty" (mammoths) zniszczone.

3. Predator. Na początku spotkacie wielkiego asa Przymierza, którego nazwisko znacie ze szczytu rankingu zestrzeleń, dostępnego na pokładzie Relianta. Po dotarciu na miejsce starajcie się nie dopuścić do zniszczenia transportowca. Niszczcie po kolei wrogie myśliwce. Po robocie skoczcie na miejsce katastrofy Mantisa i ze śmieciowiska wydobądźcie czarną skrzynkę. Wygląda jak pudełko z zieloną lampką — do namierzenia używajcie „pikacza", który pika tym częściej, im bliżej celu się znajdujecie. Uważajcie, by nie rozbić skrzynki o własny statek. Podlećcie blisko, a transfer danych zostanie zainicjowany automatycznie.

Nagle obok pojawi się statek badawczy Koalicji wychodzący z bramy. Grawitacja wciągnie was do środka i wylądujecie w doborowym towarzystwie połowy floty koalicyjnej. Nie bawcie się w bohatera, tylko wysadźcie rdzeń zasilający bramy (power core). Jak najszybciej wróćcie na swój teren, zanim wielka konstrukcja wybuchnie. Na koniec unieruchomcie statek badawczy, niszcząc jego silniki.

Misja nie zaliczona: brama przetrwała, statek badawczy uciekł.

4. Awans wiąże się z dostępnością nowych statków, w tym Kojota. Od teraz na ładnych kilka misji będzie waszym nowym domem. Po spotkaniu z Kondorami polećcie w miejsce, gdzie będą ustawiane satelity i wykończcie wrogie myśliwce. Kiedy Kondory wskoczą, chrońcie ich przed atakiem do czasu, aż skończą robotę. Po chwili konwój Sierra Delta przyśle SOS, lećcie więc na pomoc. Spróbujcie uratować ostatni ze statków. Nie walczcie z Mikołajem Petrovem, nie da się go na razie zabić. Wykańczajcie po kolei myśliwce, aż cała ekipa się ulotni. Za chwilę pojawi się Kamov i wystrzeli torpedy. Zniszczcie je po kolei z działek albo rakietami. Po zakończeniu roboty przez ekipę ratowniczą będziecie wolni.

Misja nie zaliczona: dwa lub więcej Kondorów zniszczonych.

5. Kojot. W tej misji polecicie razem z weteranami z oddziału Cobra. Po skoku i namierzeniu lotniskowca Badanov zniszczcie jego silniki (klawisz „S" przełącza cele w obrębie jednego statku). Gamma Wing storpeduje go, a wy zajmijcie się myśliwcami.

W następnym navpunkcie spotkacie transportowiec, któremu najpierw trzeba unieszkodliwić generatory tarcz, a potem silniki. Mamuty zabiorą ładunek, a bombowce storpedują statek. Jak zwykle waszą rolą jest pozbycie się natrętnych myśliwców.

Pani dowódca Enriquez powiadomi was przez radio o konwoju potrzebującym pomocy. Kiedy przybędziecie na miejsce, jeden statek będzie właśnie niszczony i nic nie da się na to poradzić. Po zniszczeniu pierwszej grupy wroga pojawi się druga, tym razem z Kamovami w składzie. Jak zwykle lećcie w ich stronę na dopalaczach i postarajcie się niszczyć, zanim wystrzelą torpedy. Jeżeli nie zdążycie, najpierw zestrzelcie pociski. Pamiętajcie, że uderzenie w torpedę oznacza natychmiastową śmierć.

Misja nie zaliczona: trzy Mamuty zniszczone.

6. Kojot. Ochrona Ulyssesa będzie polegała na zestrzeleniu torped wystrzelonych przez cztery Kamovy. Każdy z nich wypuści cztery pociski. Może przydać się dodatkowy zbiornik paliwa do dopalaczy oraz kilka rakiet Bandit, które bardzo sprawnie niszczą torpedy.

W Forcie Baxter dostaniecie nowe zadanie — ochrony transportowca. Na miejscu okaże się, że nie ma już czego chronić. Został jedynie ładunek, po który zjawią się za chwilę Rippery. Niszczcie wszystkie przelatujące obok myśliwce wroga. Nie liczcie na swoich skrzydlowych, gdyż są oni głupsi od tony betonu.

Misja nie zaliczona: Ulysses i statek ratowniczy (Nanny) zniszczone, Antonov uciekł.

Medal: Silver Cluster otrzymacie za uratowanie wszystkich statków konwoju i wszystkich Ripperów.

7. Kojot. Tuż po starcie zmiana planów — wielki krążownik Koalicji, Ramzes, atakuje Fort Baxter! Po przybyciu na miejsce zastaniecie tylko śmieci i kapsuły ratunkowe wystrzelone z fortu. Spróbujcie ochronić je przed ogniem nieprzyjaciela. Ramzes ucieknie, a wy podążcie za nim. Jak się okazało, nowym celem koalicji jest Reliant, wasz dom! Brońcie się najlepiej jak umiecie. Al-Rahana nie da się zestrzelić, można go na tyle wystraszyć, że ucieknie. Po zlikwidowaniu wszystkich myśliwców Foster rozkaże zniszczyć generatory tarcz Ramzesa, aby Gamma mogła go storpedować. Za wszelką cenę brońcie bombowce przed zestrzeleniem.

Misja nie zaliczona: więcej niż jeden bombowiec zniszczony.

Medal: Alliance Defense Forces Mobilization Medal, otrzymany za ukończenie pierwszej „kampanii" STARLANCERA.

8. Dla odmiany: Kojot. Tuż po starcie w wasz sektor wskoczy Krasnaya. Zajmijcie się myśliwcami startującymi z jej pokładu, miejcie jednak cały czas oczy (i uszy!) szeroko otwarte w poszukiwaniu torped — niszczcie je zaraz po wystrzeleniu. Po chwili pojawią się trzy Kamovy, z którymi trzeba zrobić „to, co zawsze", czyli zestrzelić torpedy, a potem zniszczyć. Reliant może przyjąć najwyżej cztery trafienia, a torped będzie kilka razy więcej, więc starajcie się namierzać wszystkie jak najwcześniej. Po skutecznej obronie czas na atak: najpierw zniszczcie tarcze, potem działka na Krasnej. Szybka akcja bombowców i z kolosa zostaną tylko trociny.

Misja nie zaliczona: Reliant zniszczony.

9. Kojot. Zacznie się ostro — lądujecie w samym środku toczącej się bitwy. Postrzelajcie trochę do myśliwców, aż pojawi się Enriquez. Czas zająć się Berijevem. Na początek zniszczcie dwa osłaniające go Kurgeny, potem standardowo generatory tarcz i silniki. Na koniec rozprawcie się z wieżyczkami. Do unieruchomionego kadłuba przycumuje mały prom z komandosami, którzy wyciągną z komputera Berijeva cenne dane. Osłaniajcie ich lądowanie i odwrót najlepiej jak umiecie. Foster rozkaże wam zająć się lotniskowcem Kozah, więc jak zwykle załatwcie tarcze i silniki. Odlećcie kawałek, bo statek za chwilę zostanie storpedowany i będzie wielkie BUM mogące zrobić wam krzywdę.

Na koniec czeka was niespodzianka — walka z McGannem i jego Kobrami, zdrajcami Przymierza. Można zestrzelić kilku z nich lub mocno uszkodzić statek McGanna, wtedy wszyscy się ewakuują.

Misja nie zaliczona: Berijev uciekł lub statek komandosów zniszczony.

10. Kojot... Pamiętajcie o załadowaniu Jackhammera.

Tym razem lecicie razem z bombowcami, na które trzeba będzie bardzo uważać w tej misji. Po skoku natychmiast namierzcie i zlikwidujcie (dopalacze!) dwa myśliwce wroga; jeżeli tego nie zrobicie, wezwą posiłki. Zajmijcie się Kurgenami, a na końcu zniszczcie resztę konwoju. Bandit skontaktuje się z jednostką ratowniczą, która ma was dozbroić. Po skoku w umówione miejsce okaże się, że jesteście sami. Przyczyna stanie się za chwilę jasna — kilkanaście wrogich myśliwców. Wszystkie będą próbowały zestrzelić bombowce, więc róbcie wszystko, aby do tego nie dopuścić (będą konieczne w dalszej części misji). Po akcji wskoczy Nanny i będziecie mogli się dozbroić. Baza Latov zacznie wzywać pomoc po 60 sekundach, więc tyle właśnie macie czasu na zniszczenie anteny nadawczej. Zaraz potem zajmijcie się Kurgenami, potem wieżyczkami na asteroidzie. Kiedy już wszystko ucichnie, rozwalcie pokrywę szybu wentylacyjnego i wpakujcie do środka rakietę Jackhammer. Na dopalaczach ucieknijcie jak najdalej od asteroidy — wybuch wytworzy bardzo mocną falę uderzeniową.

Misja nie zaliczona: Latov nie zniszczony.

11. Kojot. Dwa Jackhammery.

Atak na Cara, wielki krążownik Koalicji, jest bardzo skomplikowanym przedsięwzięciem. Na początek trzeba zniszczyć satelity otaczające go. Jeden strzał = jeden trup. Po chwili dołączy się Steiner z Wampirami oraz statek pełen komandosów, mający dokonać abordażu. Operacja będzie trwać dwie minuty i przez ten czas pilnujcie ich jak oka w głowie i nie dopuśćcie do zniszczenia ani znacznego uszkodzenia promu.

Kiedy Gamma storpeduje generatory tarcz, namierzcie wylot hangaru, znajdujący się z tyłu statku i czekajcie na rozkaz. Działkiem zniszcie pierwszą pokrywę, po czym wystrzelcie dwa Jackhammery do środka statku. Ewakuujcie się szybko na dopalaczach, bo eksplozja będzie bardzo duża.

Misja nie zaliczona: Car nie zniszczony lub abordaż nieudany.

12. Kojot. Po starcie skoczcie na spotkanie z Yamato i jego załogą, jednostką Ronin. Japończycy odciągną uwagę wroga i odsłonią wam drogę do asteroidy. Po kilkunastu sekundach lotu z wnętrza wystartuje eskadra myśliwców, które trzeba jak najszybciej wysłać na złom. Następnym punktem są cztery wieżyczki dookoła szybu — ich też trzeba się pozbyć. Wewnątrz Sarlaga trzymajcie się blisko ścian, żeby wszystkie wieżyczki nie strzelały do was jednocześnie. Po uporaniu się z nimi poczekajcie na Rippery. Można w tym momencie zrobić sobie przerwę na szklankę mleka — operacja wydobycia paliwa z asteroidy trwa około pięciu minut, w czasie których nie robimy zupełnie nic.

Trzymajcie się jak najbliżej wylotu szybu. Kiedy oba (oba!) Rippery potwierdzą dotarcie na miejsce przeznaczenia, dostaniecie pozwolenie ostrzelania beczek z paliwem. Wypalcie kilka razy z działek aż usłyszycie, że już wystarczy. Na dopalaczach wylećcie z „kartofla" i módlcie się o małe uszkodzenia spowodowane falą uderzeniową.

Odciągnięte przez Ronina myśliwce wrócą i koniecznie będą chciały zestrzelić Rippery, do czego oczywiście nie można dopuścić. Tuż przed Fort Carter pojawi się jeszcze jedna grupa. Bonusem jest uśmiercenie asa Koalicji — Czerwonego Smoka (Red Dragon).

Misja nie zaliczona: obydwa Rippery zniszczone.

MAJESTY

THE FANTASY KINGDOM SIM

PORADNIK FANTAS (Y) TYCZNY

No i co? Środek lata, nad morzem upały, plaża, towarki i zimne napoje, a ty — w ciemnym, dusznym pokoju, otoczony kawałkami pizzy i pustymi puszkami — nie możesz odejść od ekranu przed skończeniem MAJESTY... Wiem, jak to jest... czerwone oczy i blada cera, fizyczne cechy miłośników komputera... Ministerstwo Zdrowia zaproponowało mojemu agentowi wieelką walizkę z zielonymi za uratowanie tysięcy dzieciaków przed anemią, egzemą, białaczką itd. Zgodziłem się. Oto poradnik o roboczym tytule: „Jak szybko, miło i przyjemnie skończyć MAJESTY, później dokopać kumplom w multiplayer, by wreszcie móc wyjechać na wakacje, odpocząć, opalić się i „zaprzyjaźnić" z płcią (zazwyczaj) przeciwną". W skrócie — „Poradnik".

SINGIEL

MAJESTY nie jest grą supertrudną. Nawet misje na poziomie exper (ymen) t'alnym są do przejścia po zastosowaniu pewnych schematów. Jak w wielu innych grach czasu rzeczywistego niezwykle ważny jest początkowy rozwój (build up). W przypadku MAJESTY kwestia ta sprowadza się do postawienia w odpowiedniej kolejności kilku pierwszych budynków. Ponieważ nasze królestwo musi mieć zapewnione stałe i, w miarę możliwości, jak największe źródło dochodów, radziłbym postawić targowisko dokładnie naprzeciwko wejścia do zamku. Krótka droga między zamkiem a marketem to zwiększone bezpieczeństwo naszego poborcy podatkowego - jednej z najważniejszych postaci w grze (zwłaszcza kiedy wraca z gotówką).

Kolejną ważną inwestycją, na którą z reguły decyduję się na początku gry, jest... drugie targowisko. Ponieważ miejsce koło wejścia jest już zajęte, stawiam je po prostu jak najbliżej zamku. Oba targowiska trzeba później ulepszyć (najszybciej jak się da, czyli jak tylko jest gotówka) i tym samym zwiększyć ich asortyment i nasze przychody. Docelowo powinniśmy dążyć do trzech targowisk, oferujących wszystkie możliwe towary; zapewni to źródło gotówki na poziomie, jakiego potrzebujemy.

Przy każdym rynku powinna stać strażnica, którą poborca podatków może odwiedzić, aby zdeponować pieniądze. Dodatkowo strażnice zapewniają ochronę w postaci straży miejskiej.

Drugim priorytetem powinna być rozbudowa zamku. Wyższe jego poziomy zapewniają dostęp do nowych budynków, lepszą wytrzymałość murów, jak również większą liczbę personelu. Taktyki dotyczące treningu bohaterów zależą od rodzaju misji. Jeśli zostaniemy zaatakowani szybko i brutalnie, musimy posiłkować się postaciami z tanich gildii pierwszolevelowych (wytrzymały warrior, tani ranger rouge). Należy wystawiać ich jak największe liczby i czekać, aż ci fartowniejsi przeżyją do wyższych poziomów, gwarantujących spokojne życie. Jako budowniczych wystawiamy w takiej sytuacji gnole - są tanie i jest ich dużo. Pomogą one naprawiać uszkodzone budynki i błyskawicznie budować nowe.

Jeśli pozwoli na to przeciwnik, wygodniej będzie, gdy wystawimy paladynów, którzy stają się dostępni w gildii wojowników po wybudowaniu świątyni ku czci Daurosa. Swoją drogą w świątyni tej można rekrutować mnichów - jednostkę średnią, ale jak już mamy budynek, to po co ma stać pusty.

Paladyni to jedna z najlepszych jednostek w grze. Szybko łapią punkty wytrzymałości (hit points), dużo czasu spędzają na eksploracji i walce, często ulepszają broń i pancerz u kowala. Na dużych, «spokojnych» mapach opłaca się dogadać z rasą elfów (rezygnując z pomocy gnoli i krasnoludów). Elfie chatki zwiększają wpływy z rynków, znacząco umacniając naszą gospodarkę. Warto pamiętać również o tym, że gildia złodziei obniża morale reszty herosów, którzy po zbudowaniu elfich domków (pojawia się wtedy kasyno) większą część czasu zaczynają spędzać na graniu w karty. W takim przypadku złodziejską gildię należy bezzwłocznie skasować.

Z zawansowanych gildii poleciłbym świątynie Agreli, w których możemy rekrutować medyków. Oprócz czarów leczenia i zmartwychwstania, medycy mają jedną bardzo dobrą cechę - posiadają liczbę żyć równą swojemu poziomowi. Po pierwszej udanej walce (lub leczeniu), medyk osiąga 3-4 poziom i staje się wyjątkowo trudny do zniszczenia.

Innymi świetnymi jednostkami są kapłanki-nekromantki ze świątyni Krypty. Otaczają się one hordami kościotrupów, które walczą w ich imieniu. W czasie walki z silnymi potworami kościotrupy, przyjmujące na siebie dużą część ataku, są niezastąpione. Odradzałbym natomiast budowanie świątyni Krolma. Pozornie silni barbarzyńcy nie mają dostępu do czaru zmartwychwstania, co praktycznie eliminuje ich przydatność zarówno w singlu, jak i multipleju.

Niektóre misje polegają na uzbieraniu pewnej ilości gotówki przed upływem określonego terminu. Jeśli nie uda się inaczej, można zastosować magiczną sztuczkę zwaną «SAVELOAD». Spróbujcie szczęścia w elfim kasynie. Przy udanym obstawieniu koloru złotego uzyskamy dwudziestokrotne przebicie sumy. Jeśli kilkakrotnie przegramy, zawsze pozostaje sztuczka load...

MULTIPLEJ

Żeby dobrze bawić się w grze wieloosobowej, musimy dokonać kilku założeń, eliminując niedopatrzenia producentów. Po pierwsze - polecałbym podpisanie paktu o niestosowaniu broni masowego rażenia (mocnych czarów ofensywnych). Rzucanie czarów jest względnie tanie i niszczenie bohaterów - nawet o bardzo wysokich współczynnikach - przy ich pomocy nie sprawia żadnych problemów. Bez umowy o niestosowaniu tych zaklęć gra sprowadza się do budowania wszędzie czarodziejskich wieżyczek, zwiększających zasięg czarów, oraz systematycznego eliminowania co mocniejszych bohaterów przeciwnika. Ważne jest również odpowiednie dobranie mapy.

Polecałbym umieszczenie na niej jak największej liczby mocnych potworów. Gra będzie wtedy ciekawsza, a walka o przeżycie od samego początku rozgrywki stanie się prawdziwym wyzwaniem dla najlepszych. Jeśli chodzi o build up, to rady dotyczące singla można zastosować również i tutaj. Jedynie w wypadku szybkiego ataku mocnych jednostek poleciłbym zbudowanie kilku gildii rangerów i tworzenie ich jako masowego mięsa armatniego.

No, to ja kończę text, wy kończycie MAJESTY i spotykamy się na Haiti. Nara, nara!

MARTIAN GOTHIC

Tryllu

Od razu po rozpoczęciu gry zmień bohatera z Karne na Kenzo (F2). Za pomocą radia porozmawiaj z resztą ekipy. W otwartej szafce nieopodal zostaw wszystko oprócz zegarka i radia. Otwórz drzwi i wejdź do pokoju obok (decontamination room). Podejdź do panelu sterowania i wykorzystaj go, aby zakazić Kenzo. Idź do przodu i wyjdź przez drzwi. Pójdź w lewo, aby poznać nazwy wszystkich korytarzy. Obróć się i przejdź przez drzwi — tam spotkasz pierwszego umarlaka. Na razie nie będzie groźny. Na skrzyżowaniu skręć w lewo.

Przeszukaj ciało dowódcy bazy, żeby znaleźć jego nagrania i klucze. Po przesłuchaniu taśm odwróć się i wejdź w drzwi, za którymi znajduje się lewitujący zombie. Skręć w lewo i otwórz drzwi kluczem, który znalazłeś przy ciele dowódcy. Przeszukaj ciało trupa po lewej i zabierz amunicję. Zwróć uwagę na rury w ścianie (prawa strona z tyłu) oraz zamkniętą szafkę. Podejdź do komputera i użyj na nim magnetofonu dowódcy, aby uzyskać hasło dostępu. Zaloguj się do komputera i przeczytaj wszystkie dokumenty. Otwórz drzwi do pokoju odkażania, za którymi stoi Karne. Przełącz się na kierowanie nim i wejdź do pokoju odkażania. Użyj panelu kontrolnego i wyjdź. Idź korytarzem, aż Karne zauważy, że zatrzymał się jego zegarek. Idź dalej aż zobaczysz właz. Otwórz go, używając kombinacji cyfr wyświetlonych na zegarku. Obróć się w lewo i podejdź do rur. Włóż do nich znaleziony przed chwilą zielony klucz i naciśnij strzałkę w górę.

Wróć do Kenzo i wejdź w drzwi naprzeciwko magicznego zombie. Przejdź przez kolejne drzwi i skręć w lewo. Zatrzymaj się przy drugim trupie i zabierz mu klucz MED. Idź do końca, aż dotrzesz do rur. Przeczytaj notkę Bena Gunna i zabierz wysłany przez Karne'a zielony klucz (strzałka w dół). Wróć kilka kroków korytarzem do drzwi, które trzeba otworzyć tym właśnie kluczem. Wejdź przez nie do sali ćwiczeń.

Podnieś z ziemi flaka, otwórz rower i zabierz pas. Spod trupa zabierz wszystko, co da się podnieść. Przeszukaj ciało, aby znaleźć nagrania i następny zielony klucz. Idź do rur i wyślij klucz do Karne'a. Przełącz się na niego, odbierz klucz i otwórz nim pierwsze drzwi w korytarzu. Podejdź do jukeboxa i zabierz klucz. Zwróć uwagę na to, jaka piosenka jest odtwarzana. Ze stołu zabierz pistolet i bioskaner. Przeszukaj trupa przy projektorze, zabierz jego zielony klucz i wyjdź z pomieszczenia. Prześlij Kenzo zielony klucz, przełącz się na niego i otwórz drzwi obok rur.

Podejdź do trupa, zabierz purpurowy klucz, szczotkę i całą resztę towaru. Idź dalej do szafki, zabierz klucze: zielony i do Dorm2. Purpurowy klucz i szczotkę wyślij do Karne'a. Zmień postać, zabierz wysłane fanty i purpurowym kluczem otwórz drzwi do biblioteki. Podejdź do biurka i otwórz je kluczem z jukeboxa. Zabierz niebieski klucz i podejdź do komputera. Przeczytaj raporty w obszarze plików lokalnych.

Idź do końca korytarza, aż do drzwi zamykanych na szyfr. Wstukaj kod, znaleziony przez Kenzo w łazience i wejdź do Arboretum. Przeszukaj ciało samobójcy i przeczytaj notkę. Kiedy zombiak wstanie, podnieś jego pistolet. Uciekaj drogą dookoła fontanny. Kolejnego trupa zabij, zabierz pistolet dla Kenzo

i przesłuchaj nagrania. Jest wśród nich kod potrzebny do wypuszczenia Matlocka.

Wyślij drugi pistolet do Kenzo, rozwalając po drodze natrętne zombiaki. Wycofaj się w bezpieczne miejsce i przełącz na Kenzo. Zabierz

broń z rury i wejdź do biura dowódcy. Zaloguj się do komputera. Idź do panelu kontroli drzwi i przy pomocy kodu, znalezionego przez Karne'a, uwolnij Matlocka. Schowaj Kenzo w bezpieczne miejsce i przełącz się na Matlocka.

Z szafki wyjmij pistolet i amunicję. Wyjdź przez pierwsze, potem drugie drzwi. Wejdź w tunel z prawej i przeszukaj ciało, aby znaleźć skarabeusza. Idź do tunelu prowadzącego na Piccadilly. Przy włazie przeczytaj notkę i zabierz piłę. Idź do centralnego laboratorium i znajdź ciało, przy którym jest klucz, taśmy i zapalniczka. Otwórz kluczem pobliskie drzwi i wyślij piłę Karne'owi. Przełącz się na niego i pójdź odebrać przesyłkę. Z piłą idź do Arboretum, przy jej pomocy otwórz jeden z kontenerów zawierających rozpylacz. Wróć do rur, wyjmij kartę z rozpylacza i prześlij ją razem z piłą i dwiema niebieskimi kartami do Matlocka.

Przełącz się na Kenzo, idź do biura dowódcy, zabierz z rury pilę i dorzuć klucz MED do towaru wysyłanego Matlockowi. Jako Matlock zabierz całą przesyłkę i wsadź kartę z rozpylacza do maszyny łączącej (chemical combiner). Z komputera wybierz opcję łączenia, a potem chlorowodór. Po zakończeniu reakcji wyślij kartę do Karne'a. Przełącz się na niego, wepchnij kartę do rozpylacza i szybko pobiegnij do komory recyclingu. Zrób kilka kroków do przodu i użyj rozpylacza. Wejdź do komory i zabierz respirator oraz pompkę rowerową.

Na wykonanie następnych kilku czynności jest dokładnie pięć minut. Jeżeli nie zdążycie, bohater udusi się.

Podbiegnij do trupa i zabierz pistolet na gwoździe razem z amunicją. Użyj go do likwidowania krabów. Podejdź do komputera, użyj opcji „recycle".

Podejdź do zatrzymanego wiatraka i szczotką oczyść filtry. Z komputera znowu wybierz „recycle". Ze zwłok zabierz dywanik i wyślij go Matlockowi. Do Kenzo wyślij pompkę i respirator. Wycofaj się po pistolet i figurkę szachową.

Jako Matlock zabierz z rury dywanik i wyjdź z laboratorium. Idź do drzwi na północy i otwórz je niebieskim kluczem. Przeszukaj trupa i zabierz żółty klucz oraz taśmy. Posłuchaj nagrań, aby dowiedzieć się, jak otworzyć Airlock 2. Do rury wrzuć klucz od biurka.

Wróć do Chem Lab i podnieś panel odbiorczy oraz fiolkę. Napełnij fiolkę nitrogliceryną. Powoli pójdź na Times Square. Użyj dywanika na kablu, po czym, przy pomocy fiolki i zapalniczki, wysadź wszystko w powietrze. Pobiegnij do odbiornika mocy.

Zmień postać na Kenzo i wróć do łazienki z piłą w rękach. Użyj jej na trupie przy prysznicu. Zabierz wszystko z rury, wyślij Matlockowi rękę. Wycofaj się do bulwaru św. Michała.

Wciel się w Matlocka i wyjmij rękę z tuby. Użyj jej na komputerze, pogrzeb przy panelu z drugiej strony i zabierz rękę. Wróć na Piccadilly i otwórz pozostałe drzwi. Otwórz MED Lab.

Wróć do Kenzo. Upewnij się, że ma pompkę, skoczka marsjańskiego i respirator. Powinien też przeczytać notkę od Bena Gunna. Idź kolejny raz do biura dowódcy, otwórz szafkę kluczem od Matlocka i zabierz dzwonek. Przeszukaj zwłoki dowódcy, po czym otwórz drzwi żółtym kluczem. Wejdź do pomieszczenia i pamiętaj, że masz przy sobie respirator.

Na wykonanie następnych kilku czynności masz dokładnie trzy minuty. Podejdź do dziury i napraw ją, używając skoczka i pompki. Idź do pokoju Mood i porozmawiaj z nią, o czym się da. Otrzymasz wiele informacji, w tym dwa hasła. Porozmawiaj z Mood dwukrotnie o „bulkheads". Dostaniesz możliwość używania magicznego krzesła.

Ciąg dalszy za miesiąc!

Koniec mitu Thresha? Niepokonany do tej pory Fatality znalazł w końcu swego pogromcę. Brązowy „medalista" Razera, Blue ze Szwecji, okazał się lepszy i zgarnął największą część puli dwudziestu tysięcy dolarów.

Resetowy serwer Quake przeżywa obecnie spore problemy. Przez ostatnie dwa tygodnie więcej czasu leżał (nie działał), niż stał. Jesteśmy w trakcie rozwiązywania tego problemu, jednak może to potrwać następne dwa tygodnie. Wymieniamy po kolei kawałki komputera w oczekiwaniu na poprawę sytuacji.

Brytyjskie eliminacje do następnego turnieju CPL wygrał stary znajomy Timber z klanu 9. Po niespodziewanej porażce z Blokey'em, w dramatycznej dogrywce (do pierwszego fraga — sudden death), wrócił w wielkim stylu. W ścisłym finale pokonał go dwukrotnie na T4 i DM13.

Oprócz turnieju w Sztokholmie, CPL Europe organizuje też imprezę na południu Francji, w Marsylii. jeżeli nie macie planów na weekend 26 października, rozważcie możliwość wybrania się na te zawody. Jeżeli finały przed tysiącem widzów zgromadzonych w sali teatralnej nie są wystarczającą zachętą, może jest nią dwadzieścia pięć tysięcy dolarów w gotówce?

Ruszyła z wielkim hukiem strona XSREALITY (http://www.xsreality.com). Połączenie SHODa, XSR i Truegamers wyszło chyba wszystkim na dobre — materiału dostarczanego przez załogę nowego XSR wystarczyłoby na obdzielenie kilku mniejszych serwisów. Co najważniejsze, wciąż jest to strona o Quake i scenie z tą grą związanej. Kiedyś Bluesnews i Shugashack też takie były...

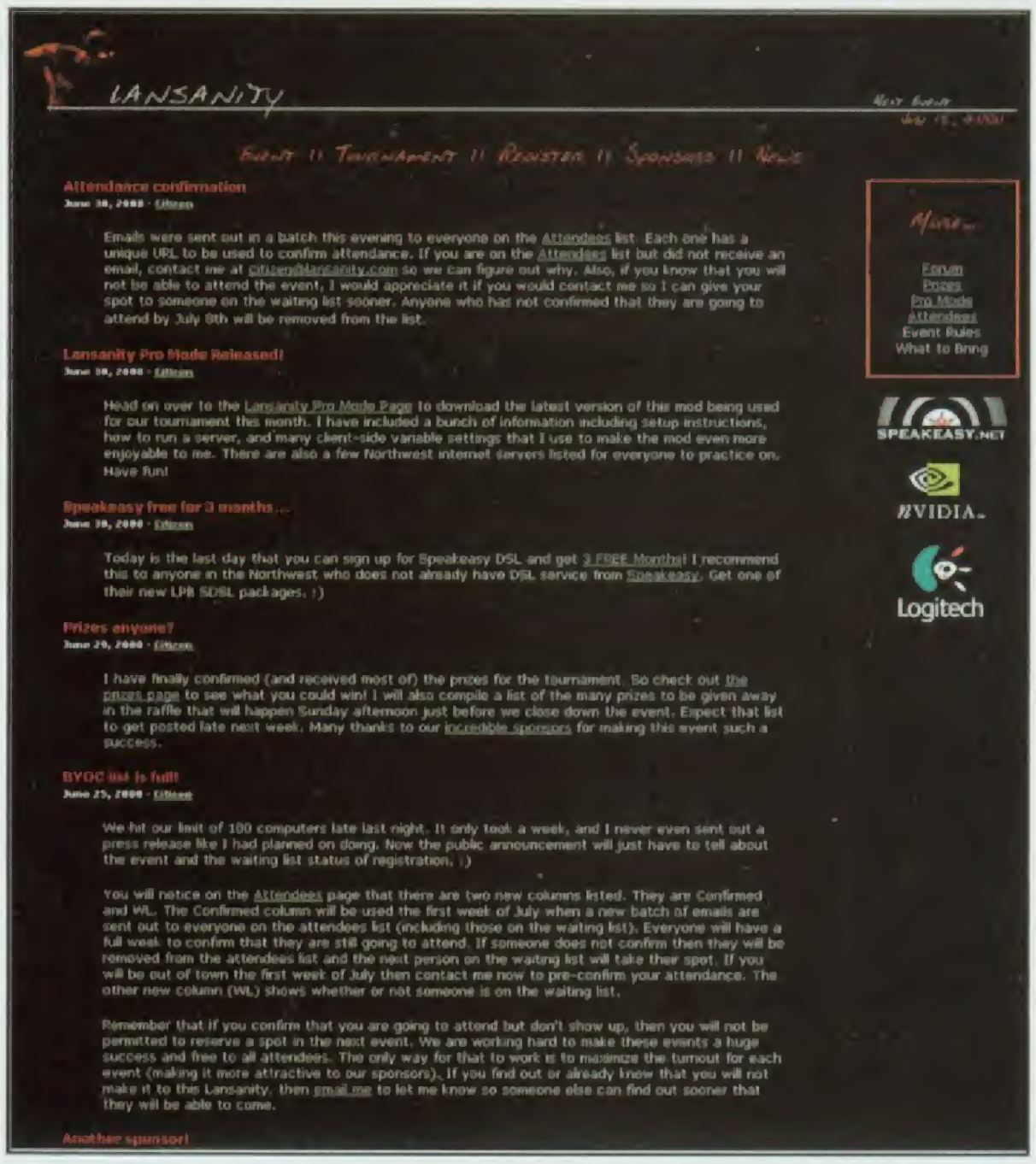
Lansanity, pierwszy amerykański turniej ProMode, będzie używał najnowszej wersji OSP.

Roos

QUAKE WORLD

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD
+ LONDON + WARSAW + NEW YORK + CIUĆKOWO ZDRÓJ +

PROMODE w USA



Polska to wyjątkowy kraj. Z własnej, nie przymuszonej woli, prawie wszyscy grają u nas w ProMode. Na świecie nie jest tak różowo i zwolennicy MOD-a są (na razie) stosunkowo nieliczni. Próbę zmiany tej sytuacji podjął Citizen z klanu Abuse, organizując ProModowy turniej 1na1 podczas corocznego party Lansanity. Lista obecności jest bardzo długa, a wśród zapisanych do turnieju wyróżniają się ksywki znane z zawodów CPL — Diehard, całe Abuse, całe 2unreal i zaproszeni goście z innych znanych klanów.

Niecierpliwie czekam na wyniki imprezy i pomeczowe komentarze. Jestem przekonany, że dema nagrane podczas tego turnieju będą ciekawsze niż wszystko, co do tej pory widzieliście. Ciekawe, jakie argumenty tym razem znajdą zajadli przeciwnicy MOD-a? Słyszeliśmy już najbardziej absurdalne — „gra jest za szybka", „odgłosy kroków promują rozwój zaawansowanej taktyki", „Q3 jest najlepsze na świecie".

Głównym problemem w zaakceptowaniu PM przez większość ludzi jest błędne koło wynikające z nieobecności tego trybu gry w dużych turniejach. „Będę grał, jeżeli CPL zacznie go używać" — oto typowa odzywka niezdecydowanego gracza. CPL z kolei nie zacznie go używać, dopóki ludzie nie zaczną masowo grać. Czas wreszcie zdecydować — gramy dla przyjemności, czy po to, aby podążać za stadem naśladującym kilku najlepszych graczy? Nawet oni twierdzą, że ProMode ma sporo przewag na VQ3, jednak są zbyt przywiązani do tych kilkudziesięciu tysięcy dolarów, które przywożą co roku z kwakowych turniejów, aby przesiąść się już teraz...

BATTLETOP ATAKUJE

Koreańska organizacja CyberSportowa atakuje rynek amerykański. Znana do tej pory głównie z organizowania dużych imprez STARCRAFTOWYCH ma zamiar co tydzień rozdawać kilkanaście tysięcy dolarów w turniejach QUAKE3, UT i innych. Azjatycka wersja Battletop ma nawet swój własny program TV. Codzienne oglądanie Makeveliego w telewizji byłoby chyba mniej męczące niż wenezuelskie seriale...

Turnieje zorganizowane będą w dość ciekawy sposób. Gracze fragujący online dostaną własne konta z hasłami, pozwalające śledzić ich sieciowe dokonania. Na podstawie rankingów będą rozstawiani w nagradzanych pieniędzmi zawodach, które w całości rozgrywane będą po LAN. Oficjalnym MOD-em Q3 będzie OSP. Inauguracyjne 1,1 tys. dolarów wygrał Zero4.

Powstanie amerykańskiej dywizji BattleTopu zbiega się w czasie z rezygnacją NetGames USA z obsługi imprez CPL. Plotki głoszą, że zostali kupieni właśnie przez azjatów. Jeżeli sprawdzą się zapowiedzi organizatorów, opowiadających o turniejach odbywających się na obu wybrzeżach co tydzień, o zawodach teamowych, o UNREAL TOURNAMENT i COUNTER STRIKE, o kilkudziesięciu tysiącach dolarów nagród na każdym z nich, to CPL może zacząć się poważnie martwić. Teoretycznie Koreańczycy deklarują przyjaźń i chęć współpracy z każdą istniejącą sieciową ligą, jednak czas pokaże, czy na rynku jest miejsce dla kilku dużych organizacji.

Zawsze jednak istnieje możliwość, że Battletop skończy tak, jak Cyberarena czy I2e2. Wegetując.

KONIEC Z OSP W CPL?

Turniej Atomic Arena w Singapurze był pierwszą imprezą CPL, w której nie używano doskonalego oprogramowania Tourney Control System autorstwa NetGames USA. Widzowie z całego świata, przyzwyczajeni już do oglądania stron turniejowych uaktualnianych na bieżąco po każdym fragu (!), byli zaszokowani i straszliwie rozczarowani poziomem raportowania wyników. Z całej imprezy dostępne jest raptem kilkanaście dem, które pojawiły się dopiero po jej zakończeniu.

Krótka rozmowa z Rhea, którą przeprowadziłem po zakończeniu Atomic Areny, potwierdziła przypuszczenia — NG USA nie będzie obsługiwać najbliższych turniejów organizowanych przez CPL. Główny programista NetGames nie chciał zdradzić powodu rozstania, ale sugerował osobiste „ataki" Angela Munoza na NG.

Jedno jest pewne — stroną, która straci najwięcej na tym rozstaniu, będzie CPL. Atomic Arena pokazała, że Gamerscast (http://www.gamerscast.com) nie jest w stanie zapewnić relacji na choćby miernym poziomie. Wyobrażacie sobie futbolowe Euro 2000 bez relacji telewizyjnych na żywo?

D16-Makaveli

ScreenShot	Demo

Weapon Info

Weapon	Frags	Kills	Deaths	Suicides	Eff.	Hits	Shots	Acc.
Rocket Launcher	1	1	6	0	14.3%	20	108	18.5%
Railgun	1	1	6	0	14.3%	6	41	14.6%
Lightning Gun	1	1	7	0	12.5%	64	309	20.7%
Grenade Launcher	0	0	0	0	0.0%	0	1	0.0%
Plasma Gun	0	0	0	0	0.0%	11	156	7.1%
Shotgun	0	0	0	0	0.0%	5	77	6.5%
Machinegun	0	0	1	0	0.0%	26	138	18.8%

Items

Item Type	No.	Item Type	No.	Item Type	No.
Armor Shard	35	Combat Armor	22	Health Pack	19
Rocket Launcher	19	Lightning Gun	15	Slugs	17
Railgun	10	Plasma Gun	9	Large Health Pack	8
Cells	7	Rockets	7	Shotgun	6

POLSKA REZYGNUJE Z BWEC

Chęci mieliśmy dobre, ale rzeczywistość okazała się brutalna. Część składu reprezentującego nasz kraj w turnieju BarrysWorld Euro Cup odmówila gry ze względu na niewystarczającą ilość wspólnego treningu (hi Krogoth), inni w ogóle nie pojawili się na meczu inauguracyjnym (hi Macler). W rezultacie na regulaminowe pół godziny przed grą polski skład liczył trzy osoby, co oznaczało walkower dla Niemców.

Przyczyn takiej sytuacji jest kilka. Gracze, którzy mogą i chcą grać na zwykłym Q3, nie mają dostępu do łącz zapewniających dobre warunki gry w Europie. Ci, którzy takie łącze mają, grają wyłącznie na Pro Mode, który nie jest używany w turnieju. Nie ma sensu usprawiedliwiać się — od kilku dni ustalany jest termin i skład meczu ProMode z dryżyną Niemiec. Jeżeli dojdzie on do skutku, oczekujcie dem i reportażu niezależnie od wyniku.

Integracja z OSP wreszcie stała się faktem. Party będzie poligonem doświadczalnym, który pozwoli autorom MODa wyłapać wszelkie błędy. Kilka dni później należy oczekiwać premiery oficjalnej wersji OSP.

W wielkim klanowym turnieju OW, Smackdown, zostały wylosowane grupy. Polacy nie mieli chyba szczęścia, bo nie dość, że dwa nasze najlepsze w obecnej chwili klany — Bad Boys i Frag Executors, trafiły na siebie, to na dodatek są w grupie z Euthanasią, której nie muszę chyba wiernym czytelklikom przedstawiać. Zapowiada się ciekawie.

W kwakowym świecie szerokim echem odbiła się porażka faworyzowanego zespołu Szwecji w lidze BWEC. Mecz z Rosją był pełen kontrowersji. Rosjanie wygrali pierwszą rundę kilkoma fragami, w drugiej byli wyraźnie lagowani przez serwer i przegrywali bardzo dużą ilością fragów, by pod koniec meczu dać zbiorowego disconnecta. Dziesięć minut później znów weszli na serwer twierdząc, że ich łącze „zdechło". Rozmowom nie było końca, aż w końcu admin ligi przyznał walkowera Szwedom. Niezbyt udany start dla obu zespołów.

Warto zajrzeć na stronę australijskiej ligi duelowej, która rozgrywana jest przy użyciu ProMode. Pod adresem http://www.thebackburner.com/q3duel/ znajdziecie sporo dem, drabinki LPB i HPB, forum i kilka innych atrakcji. Zadziwiający jest fakt, że wiele meczy rozgrywanych jest na T4, mapie która podobno „nie nadaje się do PM". Ściągnijcie dema i oceńcie sami.

Kolejny odcinek sagi pod tytułem „Turnieje, na które warto jechać". Dzisiaj prezentujemy M3.

NIC NIE BOLI TAK JAK RYCIE

...ale mamy kontakt!

Siema!

Piszę do was w sprawie burzy list-w w majowym Resecie. Z wszystkich kolesi, kt-rzy pisali tylko jeden wyraził się pochlebnie o pomyśle z artykułem o Britney. To mnie własnie wqrwiło. Czytelnicy piszą „Jak bym chciał poszytać o Britney to bym kupił sobie Bravo". To ja napiszę tak: jak bym chciał poczytać o Iron Maiden, Metallice czy G'n'R (vide majowy Reset) to bym sobie kupił Jazgot, Mystic Art'a czy Trash'em All'a, a nie Reseta. Aaaa... i co zaryło was trochę? Niekt-rzy piszą, że takie texty w waszym piśmie to wymysły sadyst-w i utrata honoru (czy coś w tym stylu). Ludzie może nie uwierzycie ale ja gram na computrze (FPP, RPG, RTS) rysuje w 3D Studio, robie i przetwarzam music (e-Jay, MMM, Acid Wave) oraz jestem wsp-ltw-rcą pewnej całkiem popularnej strony internetowej (sami się domyślcie jakiej) i to mi nie przeszkadza w słuchaniu prawie każdej muzy. Od „chamskiego disco" i pop (Brit, VengaB) przez techno (Sash!, Pearls) HH (Zip Skład, Eminem) punk rock (The Bill, Offspring) czy wreszcie heavy M. (HellOween, Metallica). Uff... z deka się rozpisałem, ale pewnie i tak połowę wytniecie, ale ludziska!!! poszanujcie zdanie i gusta innych. A swoją drogą to całkiem coolerowy pomysł z tymi stronami od końca. Wg. Mnie kwietnowy Reset był bardzo dobrym kawałkiem i tak trzymać.

SaRaT

Według nas też był niezły;-P I cieszymy się, że słuchasz tyle wspaniałej muzyki. I wcale nie wycięliśmy połowy Twojego listu. Ale nie licz na to, że ludziska poszanują zdanie i gusta innych. To by było zbyt piękne. Zbyt romantyczne. Za bardzo przypominające dziennik telewizyjny z czasw Edwarda Gierka. Życie to nie Edward Gierek. Życie to je bitwa.

Droga red_akcjo!

Nie będę m-wił jacy jesteście wspaniali, bo to przecież wiecie. Spytam kr-tko, czemu na waszych cedekach od jakiegoś czasu nie ma nic ciekawego (mam na myśli dema, bo reszta jest ok). Nie r-bcie mi tego bo co będę czytał? Więc postarajcie się i dajcie coś porządnego.

Seler

Na naszych cedekach nie ma nic ciekawego!!!? Na NASZYCH cedekach!!!? Nic CIEKAWEGO!!? A choćby dziurka w środku? Widzieliście gdziekolwiek indziej TAK" dziurkę!!!? A Seler pisze „więc postarajcie się". Kumacie? On do nas pisze „więc postarajcie się". I dodaje „dajcie coś porządnego". Czaicie ten klimat?? Coś PORZ"DNEGO!!! To znaczy, że jesteśmy nieporządni, tak!? Nie staramy się, tak!? Żeby mi to było ostatni raz!!! Nic nie boli tak jak rycie.

Haj

Spacerowałem sobie dzisiaj po jakiejś wystawie i patrzę, a tu w gablocie wykluty znak kwaka2 z podpisem „Amulet wojownika". Co za shicior! Tego gościa powinni wsadzić za łamanie praw autorskich, albo czegoś takiego! Piszę do was bo musiałem powiedzieć komuś jaki jestem zły. Rodzicom przecie nie będę nawijał o quaku.

dobranoc

omlettedufromage

A dlaczego nie chcesz rodzicom nawijać o Quaku? Co to, rodzice jacyś gorsi, czy jak? Może więcej tolerancji, kolego? Staruszkom też się coś od życia należy — wpadasz do pokoju obun-ż z rozbiegu i nawijasz: „wiesz, matka, widziałem logo kfejka jako amulet wojownika, i strasznie się wpieprzyłem". Mama odpowiada — „jak się wyrażasz, synu?" Ty poprawiasz się — „wiesz mamusiu, widziałem logo kfejka jako amulet wojownika i bardzo się zdenerwowałem". Wpada ojciec: „co tu m-wisz o kfeju, może byś skoczył do piwnicy po metr ziemniak-w i tonę węgla". Skaczesz do piwnicy. Tam czaisz klimaty i przywalasz ziemniakiem w kota sąsiadki. Nie trafiasz. Kot zapala Ci w machę. Nawiązuje się kr-tkotrwały b-j obronny, po kt-rym wycofujesz się miaucząc na z g-ry upatrzone pozycje. I widzisz jakby było fajnie? A tego gościa na pewno wsadzą za łamanie czegoś takiego.

Jestem waszą wierną czytelniczką. Podoba mi się wasz pomysł aby do rocznej prenumeraty dodawać grę komputerową. W waszym czasopiśmie pokazujecie najnowsze przeboje kr-lujące na tym rynku. Chciałabym jednak zapytać się, czy nie macie czegoś starszego. Ot-ż, od jakiegoś czasu poluję na grę „COMMANDOS" (pierwsza część). Nie mogę jej nigdzie zdobyć. Chętnie kupię waszą prenumeratę jeśli macie na składzie takową gierkę. Jeżeli nie, to doradźcie mi jak ją zdobyć. Podaję swój adres i liczę, że odpiszecie.

Julia

My nie podaliśmy Twojego adresu, a na wsiakij pażarnyj słuczaj nawet nazwiska. Mamy nadzieję, że się nie obrazisz. A co do komandosów... Hm, no akurat nie mamy na składzie nic, poza Rambo 4,65 z turbodoładowaniem i jajkami na twardo. Ale chyba nie o to Ci chodziło?

Witaj Red_Akcjo!!!

Mam do Was pytanie. Ot-ż znalazłem sobie zajęcie. Piszę recenzje i inne artykuły w serwisie internetowym. Zanim napiszę jakąś recenzję to czytam inną napisaną przez jakiegoś z Waszych redaktor-w. Oczywiście nie przepisuję od Was całych zdań, ale pobieram informacje z Waszych rekstw. Raczej nic złego nie robię, ale proszę Was o to byście potwierdzili moje mniemania. A oto bardziej sensowne pytanie:

Czy mogę wykorzystywać informacje z Waszych recenzji w moich recenzjach?

Dżepko

Fajnie, że znalazłeś sobie zajęcie. Cieszymy się. Oto jeszcze jeden zadowolony obywatel naszego wspaniałego kraju! A co do wykorzystywania informacji z naszych recenzji... Hm, zastanawialiśmy się nad tym długo i doszliśmy do wniosku, że chyba możesz. Ale nie byliśmy pewni. Są to przecież informacje o najwyższym stopniu tajności, drukowane atramentem sympatycznym i czytelne tylko dla niewielkiego kręgu odbiorc-w. Stąd nasze wątpliwości. Keleborn mwił, żeby jednak zebrać brygadę i wpaść do Ciebie pogadać. Ale chłopaki pojechali odbierać długi od jednego gościa, więc zabrali bejzbole i grzałkę do wody. Powstał problem.

Bez bejzbola z domu się nie ruszamy. Bez grzałki to jeszcze jak Cię mogę, ale bez bejzbola? I w końcu Roos stwierdził, że darujemy Ci. Dobra, wykorzystuj te informacje. Znaj serce Red_Akcji.

QUAKE RULEZ
CZOMBO YA
TRATTA QUAKE HA HA HA!!!!!!!!!!!!
RAKIETNICA NA STO DWA!!!!!!!!!
HA HA HA
QL M@N

Grunt od rana sporo zrobił, lecz się dzisiaj nie wyrobił. Stąd powstała pewna kwestia — czy potrzebna jest ta bestia? Niewątpliwie, bez przyczyny, nikt nie strzela do dziewczyny. Ale czasem rzuci kwasem, by pokazać że ma klasę. Strzelec z niego dosyć celny, lecz kierowca wprost niedzielny. Samochodu więc nie kupił, sprzedawczynię ukatrupił. Tak to w życiu często bywa — chcesz cos sprzedać i przegrywasz...

Butem w mordę!!!

Właśnie zapuściłem sobie moją ulubioną płytkę mojego ulubionego pisma o mojej ulubionej rozrywce — grach komputerowych i internecie, patrzę, i... @!&%$^#(*%()@&$()) CO JEST??? Ten obraz wypalił mi oczy!!!

CO TO JEST??? Ja rozumiem, że rynek się zmienia, że ludzie się zmieniają, ale na Boga, nie moje pismo i nie jego CD!!! Jeżeli już macie się zmieniać, to zmieniajcie się na lepsze, a nie spadajcie mordą na beton z samej czołówki polskiej prasy komputerowej!!!

Kolory przywodzą na myśl rzygowiny po wypiciu dwóch butelek żubrówki. A tak w ogóle to prędkość startu i działania waszych płyt jest oszalamiająco wolna, bo płyty są po prostu krzywe!!! To może nie jest wasza wina, tylko dystrybutorów, ale powinniście coś w tym kierunku zrobić. Ja rozumiem, panie redaktorze Dr DeStroyer, że pan siedzi i wymyśla wciąż nowe pomysły, ale ten pomysł (nie wiem czyj, ale we Wstępniaku wypowiedział się w/w) jest do d..y!!! Z całym szacunkiem dla całego grona redakcyjnego, które nie poparło zmiany kolorystyki i „engine'u" płyt: WYRZUCIĆ RESZTĘ REDAKCJI NA BRUK!!! Niech się kajają przed czytelnikami i przepraszają za beznadziejnie głupi pomysł. I proszę natychmiast wrócić do starego „modelu" płyt i załatwić, aby nie były krzywe!!!

Amber(R)

To Ty rzucasz pawia po wypiciu dwóch butelek żubrówki? Słabo coś, kolego, słabiutko... Wątróbkę trza podkurować, albo może na odwyk skoczyć? A redakcja na bruku się kaja. I płacze — „uś, co myśmy najlepszego zrobiliśmy?" Bo to nie był pomysł DeStroyera. Wiadomo, zwalił wszystko na innych. Tak, to przecież straszna świnia, przerażający potwór który tylko patrzy jak tu innym nakopać, a samemu wyjść na czysto i z podniesionym czołem. I teraz sobie wygodnie na stołeczku siedzi, za to reszta — na bruku. Wilka dostaną. A jak płaczą, jak świergolą, jak błagają, jak się kajają, jak wiją się z tej rozpaczy. Bo płytki krzywe wyszli. A mwilim temu gościowi od pieca, co to nam wypala, żeby temperaturkie trzymał. Żeby młoteczkiem każdą płytkie sztorcował. A on nic. Cisza. Jak w grób wpadało. Cholera! No pewnie, że to poprawimy. Jasne! Wyszlifujemy, podkręcimy. Ale kiedy? Hm...

mam pytanie:

czy można odczepić płytkę od gazety nie rozrywając przy tym połowy okładki? jeśli tak to jak? Jest to mój pierwszy mail do was (a to z racji tego, ze dopiero co założyłem sobie net) więc oczekuję wybuchów radości.

Ogólnie to chcę wam tylko powiedzieć, że jesteście świetni, super, wspaniali itp., itd.

z miłości ku resetowi
Zbyszek.

Wybuch radości był. Są ofiary śmiertelne. Z tą miłością to tak nie przesadzaj, bo to Cię jeszcze zaprowadzi przed ołtarz, a jak już przed Bogiem się zdeklarujesz, to wiesz... Jak Cię lotny patrol Red_Akcji zobaczy na ulicy z jakimś innym pismem... A my „atandę" mamy niezłą, z drewnianymi pałami i całym rynsztunkiem; chłopaki mało myślą, o imię pytają na końcu. Co do tych okładek i CD. Hm, jest oczywiście na to sposób. Musisz iść do sklepu z odczynnikami chemicznymi i nabyć kwas poliwaginomasłowy, inaczej mówiąc — „lubrykator". Ten kwas ugniatasz z odwłokiem pająka krzyżaka zmieszanym z sosem Knurra „Wiosennym" i prasowanymi skrzydłami Boeinga 737ó400 o północy na rozstaju dróg pomiędzy Koszalinem a Kołobrzegiem. Następnie bierzesz „Reset" i odrywasz od niego płytkę. Odejdzie bez problemu razem z ćwiartką okładki. Przepis na to, jak oderwać płytkę z jedną ósmą okładki — w następnym numerze. A klej robiliśmy we własnym zakresie — staraliśmy się, męczyliśmy, stękaliśmy — może dlatego taki mocny wyszedł? Na drugi raz olejemy to co zrobimy, żeby rozgęścić.

Tu wkurzony, ale uczciwy człowiek

Ostatnio poszedłem sobie do sklepu, żeby kupić sobie oryginalną (jak zawsze) grę pt. MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION. Wchodzę do sklepu, patrzę, czy jest. Widzę na półce błyszczące pudełko z grą, więc mówię do sprzedawcy, żeby mi ją podał. A on mi mówi, uśmiechając się trochę dziwnie, że jest również dystrybutorem tańszych wersji gier. Nie rozumiejąc o co chodzi, powiedziałem gościowi, żeby mi pokazał tę wersję. Na to On wyciąga spod lady.....pirata!!! Tak mnie to wkurzyło, że nic nie mówiąc wyszedłem z tego sklepu. A tak przy okazji, to w zupełności podzielam Wasze zdanie na temat piracenia. Proszę o odpowiedź!

A.Mc'arsky
Kraków

Myślimy, że jest wiele osób które by chciały adres tego sklepu. I to, jeśli tak można rzec, po obu stronach barykady;) Ale masz rację — to chamstwo zasługuje na okrutną karę, więc jeśli podasz nam bliższe dane dotyczące opisywanego sklepu przekażemy je gdzie trzeba. Oni już tam sobie z cwaniaczkiem poradzą.

Hej Ludzie

Ostatnio, kiedy czytałem waszą przewspaniałą gazetę, zauważyłem poradnik do Devil Inside. Gdy z nudów zacząłem go czytać, odkryłem zadziwiającą rzecz: otóż opisując parter nie napisaliście, że w toalecie po lewej stronie w muszli klozetowej znajduje się bardzo ciekawy list od hydraulika. HA HA HA jestem od was lepszy!!! (HA HA HA żartuję, dowiedziałem się o tym od kumpla). Kończąc mój list, chciałbym pozdrowić rodzinę, przyjaciół i gościa z tego dziwnego owalnego obiektu krążącego nad moim domem.

P.S. Komiksy z Górskym i Butchem są genialne, oszałamiające i całkowicie niesamowite.

Mati

Autorowi poradnika nie chciało się lać. Przecież nie ma nerek z gąbki i nie sika od razu na parterze. Nie jadł też wilczych jagód, więc nie miał biegunki. Nie ma przyzwyczajeń babci klozetowej. Nie szuka w kiblach kosztowności. Itd. To tyle o fekaliach. Pozdrawia Cię gość z tego dziwnego owalnego obiektu wciąż krążącego nad Twoim domem — to hydraulik, który się przekwalifikował i jest teraz operatorem koparki fotonowej z planety Resetii. Nie wiemy czy się orientujesz, ale Konwencja Międzyplanetarna przysłała go po to, żeby wybudował nowy pas Drogi Mlecznej i geodetom z Marsa wyszło, że muszą rozwalić Twoją chałupę. Sorry — facet nie wiedział jak Ci to powiedzieć, więc my przekazujemy.

W imieniu Red_Akcji
Dr DeStroyer

A dlaczego ja w tym miesiącu nie odpowiadam na listy? (Reborn)

GRUBA CZERWONA LINIA:

POŁOWA KOMIKSU

SZEFIE, I PAN TUTAJ ?

TO JA - NASZA ZADRA W TYŁKU, NAJGORSZY KOSZMAR, GŁOS, KTÓRY BĘDZIE WAS PRZEŚLADOWAŁ DO ...

ŚWIETNIE, ŻE PAN WPADŁ !

DOŚĆ ZABAWY! PORA WRACAĆ DO POLICYJNEJ CODZIENNOŚCI!

MIAMI WITZE

MAMY PEWIEN ŚLAD.

WCZORAJ DOSTALIŚMY TO NAGRANIE Z INNEGO KOMIKSU.

KTYMCZASEM NASI BOHATEROWIE...

HELLO, SYDNEY ... DO YOU LIKE SCARY MOVIES ?

SZEFIE, CO TO? AUSTRALIJSKA AUDYCJA RADIOWA ?

CIII CHO! SŁUCHAJ DALEJ.

WIEM, ŻE WY WIECIE, ŻE JA WIEM, ŻE NIE WIECIE CZY JA WIEM TO CO WIEM. ALE JA WIEM. WIĘC TERAZ JUŻ WIECIE, ŻE ...

O CO MU MOGŁO CHODZIĆ ?

TO MA BYĆ TROP? WIĘKSZE TROPY ZOSTAWIA MUSZKA OWOCÓWKA NA ŚNIEGU.

BUTCH, PAMIĘTASZ, TO JA JESTEM DOWCIPNY. A TY WYLUZOWANY.

SPRAWDŹCIE TEN TROP!

ABSOLUTELY NO PARKING

UNLESS YOU'RE GORGEOUS & BLOND

DO WOZU !

GWARANCJA NA JAKĄKOLWIEK NIEDBAŁOŚĆ

KSZYK 3

czyli: seryjny morderca na tle seksualnym wszkole modelek(niezle sobie wybral miejsce,nie?)3

M:i-8

MISSION:IMBECIBLE-8

WTEDY POWIEDZIELIŚMY SZEFOWI, ŻE MAMY DOŚĆ. ŻE BIERZEMY URLOP, GDZIEŚ Z DALA OD TEGO WSZYSTKIEGO...

KOCHAM OLE

JUŻ EK TUBY

OPS!

NIE PISAĆ PO ŚCIANIE!.

SLIŚKI KAMIEŃ! DUPA

ANIA

x MI-8, HELIKOPTER PRODUKCJI RADZIECKIEJ.

SPROU...

...PING

AU!

AJ! PONG

PANG

O'Q...

BUM

MÓWIŁEM, ŻEBY IŚĆ SCHODAMI.

...

BLACK POWDER

SPORTOWN EKSTRE-MALNYCH MUSIEK... ZACHCA-ŁO.

DZIEŃ DOBRY, PA-NIE BUTCH. PRZEPRA-SZAMY ZA PRZERWA-NIE WA-KACJI...

?!

NASZE INFORMACJE WSKAZUJĄ...

NASZE INFORMACJE

ZE SENS TEGO KOMIKSU JEST UKRYTY W TAJNYM INSTYTUCIE MATKI I DZIECKA...

TAJNY INSTYTUT KI I DZIECKA

W KOMPUTERZE Z DANYMI DAWCÓW NASIENIA DO SZTUCZNYCH ZAPŁODNIEŃ...

KOMPUTER NIE WCHODZIĆ

DOSTĘP DO NIEGO MA JEDYNIE SIOSTRA PRZEŁOŻONA...

WASZE ZADANIE BĘDZIE NIEZWYKLE TRUDNE...

MUSICIE ZACHOWAĆ NAJWYŻSZĄ OSTROŻNOŚĆ ABY NIE URUCHOMIĆ TAJNEJ PROCEDURY ZABEZPIECZAJĄCEJ...

OPS!

CDN 78

O idei wielkiej wyprawy na wschód Hitler zaczął otwarcie mówić w czerwcu 1940 r., jednak uważni obserwatorzy wydarzeń politycznych Europy lat 30. i 40. z pewnością dostrzegali symptomy nadciągającej konfrontacji dwóch totalitarnych systemów. „Mein Kampf", pióra wodza Trzeciej Rzeszy, oraz pisma jego ministra propagandy, Goebbelsa, nie pozostawiały cienia wątpliwości co do tego, jaki los gotowali bolszewikom naziści. Po udanym rajdzie niemieckich wojsk na zachodzie kontynentu europejskiego, oszołomione sukcesem dywizje skierowały uwagę na odwieczne marzenie Gotów: Lebensraum — przestrzeń życiową na wschodzie.

21 lipca 1940 r. Hitler polecił marszałkowi Walterowi Brauchitschowi opracowanie planu sztabowych gier wojennych na wschodzie. Wykonaniem zadania Brauchitsch obarczył generała Ericha Marcksa, który wkrótce przedstawił podstawowe zasady operacji. Ostateczną wersję tzw. „Planu Barbarossa" opracował pierwszy zastępca szefa Sztabu Generalnego, gen. Fryderyk Paulus.

Podstawowe cele kampanii zamykały się w pięciu punktach: zdobycie przestrzeni życiowej dla narodu niemieckiego, zniszczenie Żydów i reżimu bolszewickiego, podporządkowanie ludności podbitych terytoriów oraz przechwycenie bogactw naturalnych, potrzebnych niemieckiej gospodarce do ostatecznej rozprawy z Aliantami.

Plan BARBAROSSA

...CZYLI STARY STALIN MOCNO ŚPI

Trycki

Machina wojenna Niemiec nabierała rozpędu, lecz politycy i wojskowi bolszewiccy patrzyli na przygotowania Niemców ze spokojem. Historycy spierają się dzisiaj, czy Stalin wiedział o zbliżającej się katastrofie, czy nie. Najprawdopodobniej wiedział, ale nie spodziewał się agresji tak szybko. O przygotowaniach Wehrmachtu do wojny ostrzegali Rosjan brytyjski ambasador Stafford Cripps, Richard Sorge (komunistyczny szpieg działający w Tokio) a nawet ambasador Niemiec, hr. Friedrich Schulenburg(!).

Stalin z godną podziwu konsekwencją (lub głupotą) odrzucał te sugestie. Nawet wtedy, gdy wywiad radziecki z coraz większym przerażeniem donosił o przygotowaniach niemieckich tuż nad granicami Kraju Rad.

NIEMIECKI WALEC (NIE MYLIĆ Z WIEDEŃSKIM)

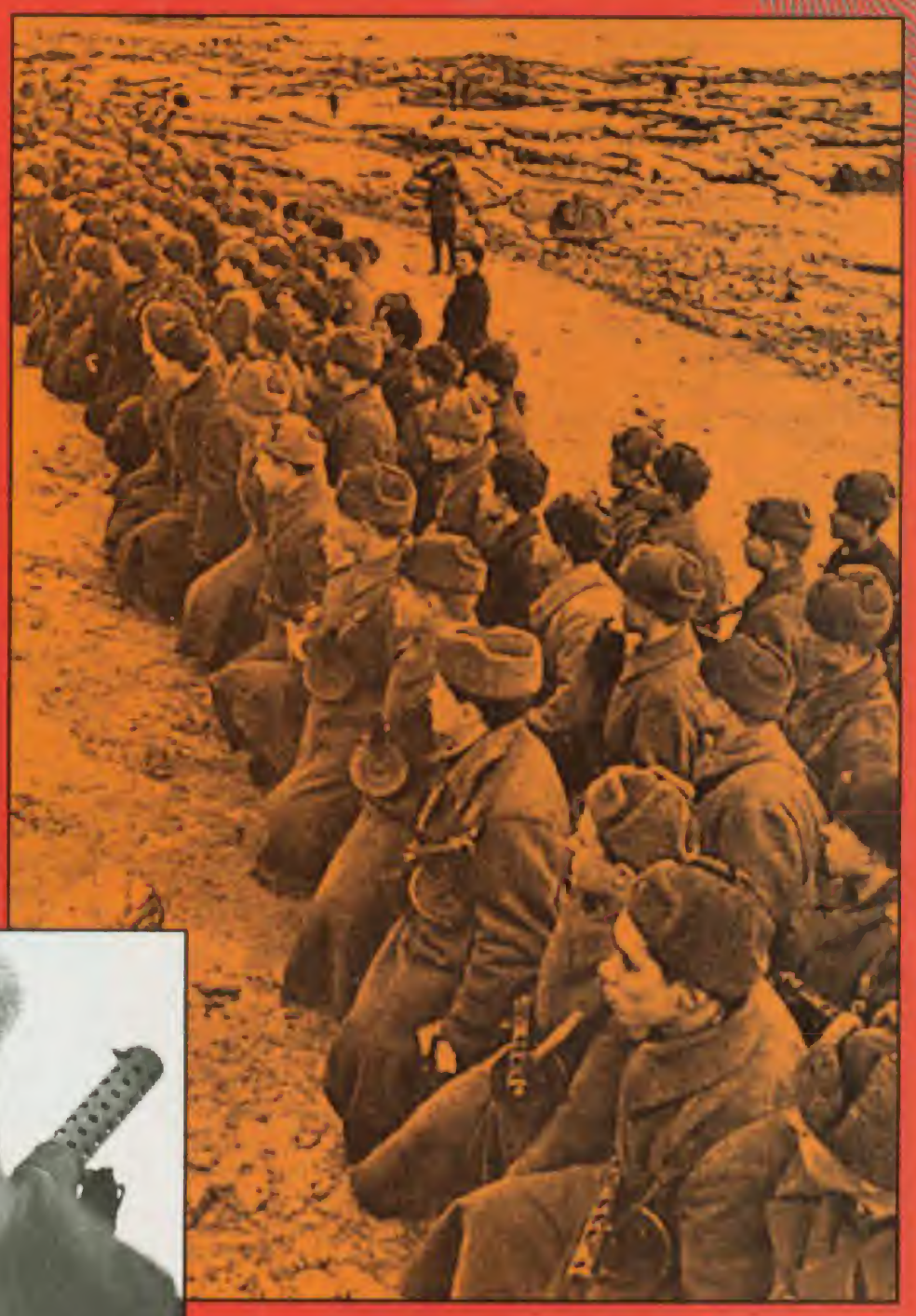
Rankiem 21 czerwca 1941 r. w eter poszło zaszyfrowane hasło „Dortmund". Radziecka straż graniczna usłyszała ryk silników setek czołgów, zajmujących miejsca na przygotowanych do ataku pozycjach. O godzinie trzeciej w nocy Stalin udał się na spoczynek, ale był to chyba najkrótszy sen w jego życiu. Na pewno nikt nie spał w zgromadzonych nad sowieckimi granicami armiach niemieckich, ponieważ pół godziny później ponad 3 mln ludzi w 146 dywizjach, w asyście 2 tys. czołgów i blisko 3,5 tys. samolotów runęło na nieprzygotowane radzieckie linie obrony.

Do uderzenia na ogromną Rosję sztabowcy niemieccy przygotowali trzy grupy armii: Grupę Armii „Południe", dowodzoną przez feldmarszałka von Rundstedta, Grupę Armii „Środek", którą kierował feldmarszałek von Bock, oraz Grupę Armii „Północ" feldmarszałka von Leeba. Każdą z nich wspierała flota powietrzna i armia pancerna, a Von Bock otrzymał nawet dwie dodatkowe armie pancerne. Ostatecznym celem, jaki postawili sobie dowódcy niemieccy, było dotarcie do linii Wołga — Archangielsk, co równało się z odcięciem europejskiej części ZSRR od Azji.

Siła ataku wojsk nazistowskich była porażająca. Cztery dni po rozpoczęciu działań wojennych północna grupa armii zajęła Łotwę. Nie czekając na piechotę, czołgi ruszyły do przodu, zatrzymując się niespełna 90 km od Leningradu. Gdy nadciągnęła reszta wojsk, utworzono pierścień, który na 900 dni zamknął w oblężeniu heroicznych obrońców miasta. Gehenna aglomeracji, odciętej od dostaw jedzenia, bombardowanej i ostrzeliwanej, w której dziennie ginęło blisko 4 tys. osób, przeszła do annałów jako jedna z najczarniejszych kart w historii ludzkości.

Tymczasem armie von Bocka utworzyły dwa masywne ramiona i ruszyły w kierunku Mińska. Próby kontrataków radzieckich były nieudolne — w pierwszej wielkiej bitwie okrążeniowej korpusy pancerne zamknęły blisko 400 tys. żołnierzy sowieckich. 16 lipca Niemcy zajęli Smoleńsk, ostatnią twierdzę przed Moskwą. W celu spowolnienia marszu wroga Rosjanie przeprowadzali odważne, a zarazem bezmyślne kontrataki. Z bagnetami nacierali na linie niemieckie i dziesiątkowani ogniem karabinów, masowo ginęli. Na południu von Rundstedt rozbił formacje radzieckie pomiędzy rzeką Prypecią i Karpatami, w lipcu sforsował Dniepr i wyszedł na Zagłębie Donieckie.

Pierwszy zwrot w wojnie nastąpił w sierpniu 1941 r., a jego autorem był sam Hitler. Przeforsował on, wbrew woli generałów, plan uderzenia Armii Środek na Ukrainę ze stolicą w Kijowie. Tłumaczył to względami ekonomicznymi — liczył, że pozbawiona naturalnego spichlerza Rosja wyczerpie zapasy i będzie zmuszona do kapitulacji. Generalicja chciała uderzać na Moskwę. Na tym tle doszło do konfliktu między wodzem Trzeciej Rzeszy a najwyższym korpusem oficerskim. Ostatecznie zwyciężył dyktator. Batalia o Kijów okazała się łatwa. Dzięki błędom Stalina, który wbrew radom nie wycofał wojsk z miasta, radzieccy żołnierze zostali otoczeni. W czasie walk zginęło lub dostało się do niewoli ponad 500 tys. krasnoarmiejców. Droga na Krym stanęła otworem.



HU HU HA, ZIMA ZŁA

Po zdobyciu stolicy Ukrainy uwagę Hitlera znów przykuła Moskwa. Na początku września spod pióra dyktatora wyszła dyrektywa nr 35, która zapoczątkowała plan zdobycia Moskwy, opatrzony kryptonimem „Tajfun". Polegał on na zniszczeniu wojsk radzieckich zgromadzonych w okolicy Wiaźmy i Briańska. Zadanie powstrzymania Niemców spadło na barki byłego pracownika tartaku, a obecnie generała — Iwana Koniewa. Dysponował on resztkami oddziałów, zebranymi po walkach na zachodzie ZSRR oraz ludową milicją, uzbrojoną w... dzidy.

Operację „Tajfun" rozpoczął 30 września gen. Heinz Guderian, rozbijając na południu siły radzieckie i zajmując błyskawicznie Orzeł. Atak był tak śmiały, że wkraczające do miasta oddziały zastały jeżdżące po ulicach samochody i tramwaje. Od północy, przy wsparciu artylerii i lotnictwa, hitlerowskie dywizje rozbiły w puch Koniewa i zamknęły w okrążeniu pięć armii radzieckich. Już tylko 130 kilometrów dzieliło Niemców od stolicy. Stalinowi strach zajrzał w oczy. Z oblężonego Leningradu pośpiesznie ściągnięto najlepszego rosyjskiego stratega — generała Żukowa. Ten opracował plan obrony. Przeciw Niemcom rzucono sześć armii radzieckich.

uformowanych z weteranów pierwszych miesięcy walk. To oni, walcząc z fanatycznym oddaniem, opóźniali marsz Niemców. Nieoczekiwanym sojusznikiem Rosjan okazały się ulewy i śnieg, zamieniające trudno przejezdne drogi w rozlewiska. Dywizje niemieckie straciły impet natarcia, ale mimo to dotarły już na odległość 64 km od Moskwy. W listopadzie temperatura spadła poniżej minus 10 stopni Celsjusza, zamieniając błoto w zamarzniętą skorupę. Dywizje Wehrmachtu, nie przygotowane na srogie warunki pogodowe, ponosiły straty w ludziach i sprzęcie. Odmrożenia, choroby i wycieńczenie dawały się Niemcom mocno we znaki. A Hitler wydawał się tego nie zauważać...

Dostrzegł to jednak Żukow i opracował plan kontrofensywy. W wielkiej tajemnicy ściągnięto w rejon Moskwy doskonale wyposażone, ciepło ubrane dywizje syberyjskie, zgrupowane w dwanaście armii. O trzeciej nad ranem 5 grudnia 1942 r. na północ od Moskwy skoncentrowane grupy szturmowe przypuściły atak na Niemców. Po zażartych walkach odbito Kaliningrad. Na południu siły Hitlera odrzucono na blisko 130 km. Była to porażka, ale jeszcze nie klęska decydująca o losie wojny. Te miała przyjść później.

STALINGRADZKIE SZACHY

Rok 1942 mimo wszystko nie rysował się dla Stalina optymistycznie. Załamała się produkcja przemysłowa, naród był głodny, w odwrocie znajdowało się szereg armii. Zima tymczasem dobiegała końca, a niemieccy dowódcy przygotowywali się do kolejnej ofensywy. I gdy zdawało się, że natarcie pójdzie w stronę stolicy, Hitler znów zaskoczył swoją decyzją nazistowską generalicję. 5 kwietnia 1942 r. spod pióra wodza wyszła dyrektywa nr 41, o następującej treści: „Zetrzeć w pył potencjał obronny pozostały Sowietom" Nieoczekiwanie machina wojenna Niemiec ruszyła na Stalingrad. Opracowane operacje: „Blau" „Siegfried" i „Marus" zakładały odepchnięcie radzieckich wojsk na wschód od Stalingradu i na południe od przełęczy Kaukazu. Następnie dywizje niemieckie miały uderzyć na Astrachań nad Morzem Kaspijskim. Mimo, że przygotowania do kampanii były osłonięte tajemnicą, Stalin został ostrzeżony przez wywiad brytyjski o niemieckim kierunku ataku. Podobnie, jak przed rokiem, zlekceważył te informacje.

Zapłacił za to słono. Pod koniec czerwca 1942 r. Niemcy ruszyli na południe. Osłaniane przez lotnictwo kliny pancerne wdzierały się w głąb słabo bronionych obszarów. Na początku lipca Grupa Armii „Południe" dotarła nad rzekę Don a następnie ruszyła w stronę Krymu. Dwa tygodnie później padł Rostów. Hitler, pewny zwycięstwa, podzielił siły. Gen. von Kleist, dowodzący Pierwszą Armią Pancerną i grupą Armii A, ruszył na podbój roponośnych kaukaskich pól naftowych. Grupa armii B von Weischa skierowała się na wschód przez Don na Stalingrad. To rozrastające się szybko miasto portowe kontrolowało przepływ ropy i żywności z Zakaukazia dla aglomeracji północnej Rosji. Walka o Stalingrad nie by-

W działaniach na froncie rosyjskim największy udział miały bronie pancerne. Walka na Wschodzie rozwinęła i udoskonaliła nie tylko same pojazdy, ale i taktykę starć pancernych. Po stronie niemieckiej zaowocowało to dwiema bardzo ciekawymi konstrukcjami. Były to: średni czołg PzKpfw V „Pantera" i ciężki PzKpfw VI, zwany „Tygrysem" (i jego udoskonalona wersja Tygrys II).

PANTERA

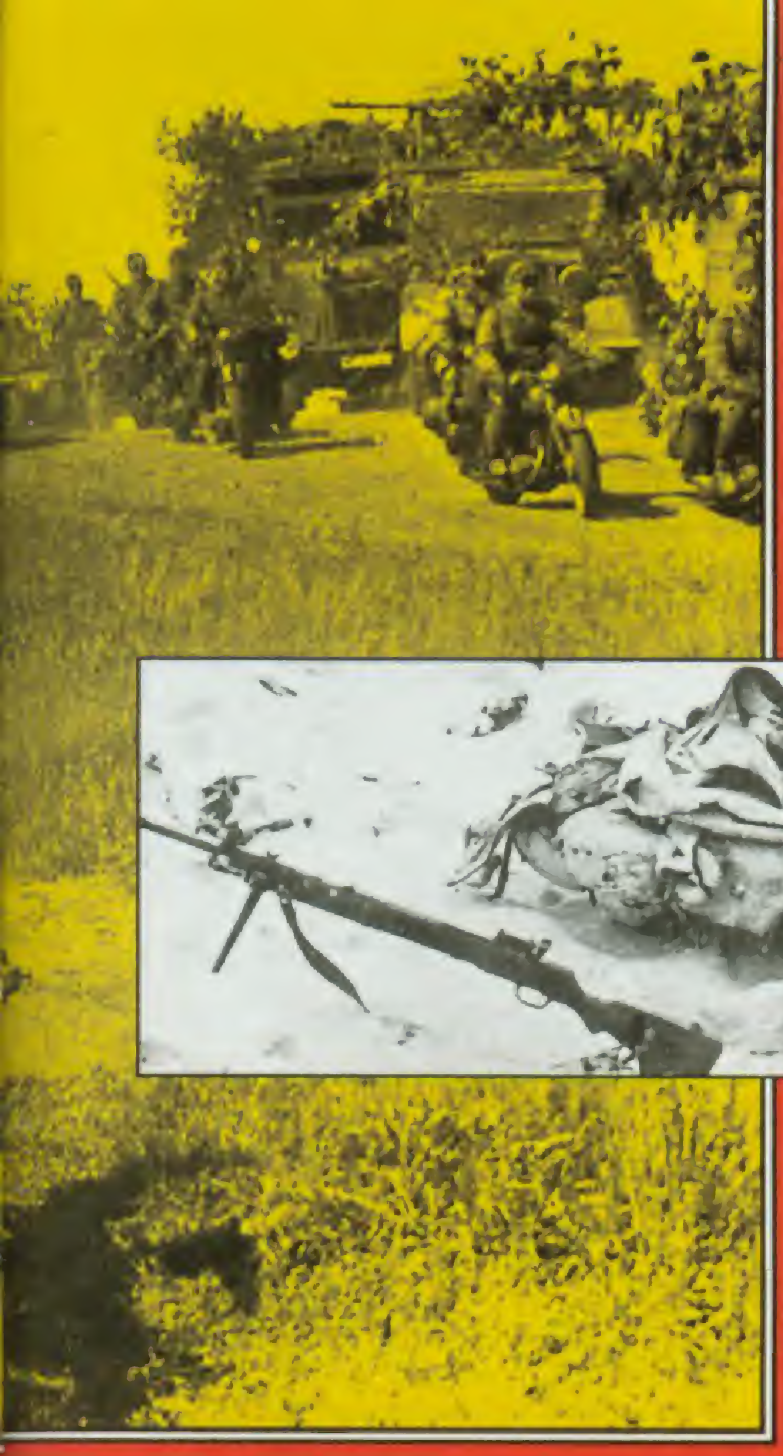
Pantera miała być odpowiedzią na radziecki T-34. Zamysł zbudowania tej maszyny zrodził się w głowach niemieckich konstruktorów w listopadzie 1941 r. Wtedy to do Niemiec doszły pełne paniki meldunki o nowym czołgu Armii Czerwonej, z którym niemieckie maszyny Pzkpfw III i IV nie mogły dać sobie rady. Pantera była wozem, w którym Niemcy po raz pierwszy zastosowali spawane płyty, ustawione pod kątem 50 stopni, co miało utrudnić przebicie pancerza. Stal, z której czołg był zbudowany, miała grubość, zależnie od wersji maszyny, od 60 do 80 mm. W obrotowej wieży znajdowała się lufa kalibru 76 mm. Prędkość wozu wynosiła ok. 55 km. Pantera była pierwszym czołgiem na świecie, który miał noktowizor działający na podczerwień.

TYGRYS

... to ciężki czołg niemiecki, którego grubość pancerza dochodziła nawet do 180 mm (w drugiej wersji, tzw. Królewskiej). Powstał na zamówienie Hitlera, jako odpowiedź na rosyjskie maszyny typu KW-1. Czołg rozwijał prędkość ok. 40 km na godzinę i był obsługiwany przez pięciu żołnierzy. Przy pancerzu czołowym o grubości od 120 do 180 mm był to wóz praktycznie nietykalny dla alianckich i rosyjskich maszyn. Pewne szanse miał jedynie radziecki IS-2, jeżeli podjechał odpowiednio blisko. W armiach alianckich istniała specjalna instrukcja zabraniająca Shermanom, najlepszym wówczas wozom sprzymierzonych, walk z tymi maszynami (potrzebowały 3-4 bezpośrednich trafień, by unieruchomić Tygrysa). Czołg ten był przystosowany do pozostawania pod wodą do głębokości 4 metrów przez 2,5 godziny. Mimo swoich walorów Tygrysy nie były w stanie w poważnym stopniu zagrozić pancernym dywizjom Rosjan i Aliantów. Były zbyt ciężkie, grzązły w błocie i miały problemy z manewrowaniem. Wyprodukowano ich tylko 1300 sztuk, plus 460 Tygrysów Królewskich.

T-34

Średni czołg rosyjski T 34/76 uważany jest obok niemieckiej Pantery za najlepszy wóz bojowy tej klasy w II Wojnie Światowej. W zamyśle konstruktorów miał zastąpić przestarzałe już BT-7. Niewielką część czołgów pierwszych serii wyposażono w działo kalibru 55 mm, ale większość miała działo kalibru 76 mm. Pancerz miał grubość od 20 do 40 mm, w wieży dochodził do 45 mm. Czołg osiągał prędkość do 55 km/h. Po pojawieniu się niemieckich Panter T-34 wyposażono w wieże nowego typu z silniejszym działem kalibru 85 mm. Ciekawym rozwiązaniem były stalowe kołnierze mocowane między kadłubem a wieżyczką czołgu. Zapobiegało to jej klinowaniu po trafieniu w to newralgiczne miejsce.



la jednak podyktowana względami militarnymi czy gospodarczymi. Tu toczyła się wojna o symbole, o triumf jednej ideologii nad drugą. O ambicje dyktatorów.

Do zdobycia Stalingradu Hitler oddelegował generała 6. Armii, Friedricha Paulusa. Naprzeciw Paulusa stanął dowódca Frontu Stalingradzkiego, generał Gordow. Pod koniec lipca 6. Armia natknęła się na 62. i 64. Armię radziecką. Mimo zaciętej obrony, dywizje niemieckie spychały czerwonoarmistów pod Stalingrad. 19 sierpnia Paulus był gotów do ataku na miasto. Cztery dni później jego ludzie dotarli do Wołgi, na północ od Stalingradu. Rozpoczęło się bombardowanie miasta. W kwaterze Hitlera na Ukrainie zapanowała euforia. Stalin znowu bał się.

W tych krytycznych chwilach oczy „Ojca Narodów" zwróciły się ponownie w stronę generała Żukowa. Ten osobiście poleciał do oblężonego miasta, zorientował się w sytuacji i zaproponował ryzykowny plan opatrzony kryptonimem „Uran". Polegał on na uderzeniu na skrzydła niemieckiego frontu (gdzie stacjonowały słabsze rumuńskie dywizje), okrążenie wroga i zamknięcie w tzw. kotle. Powodzenie operacji zależało tylko od jednego czynnika — obrońcy musieli utrzymać miasto przez 45 dni, potrzebne na przybycie odwodów radzieckich. Tymczasem niemieckie oddziały stały już trzy kilometry od Wołgi. W tej sytuacji Stalin zdecydował się na pokerową zagrywkę. Przeprowadził zmiany kadrowe w armiach stojących nad Stalingradem. Front Stalingradzki przemianowany został na Doński, a jego dowództwo objął słynący z nienawiści do Niemców generał Andriej Jeremienko. Obronę Stalingradu powierzono gen. Wasilijowi Czujkowowi.

Operacja Uran została maksymalnie utajniona, a mimo to Paulus odnosił sukcesy. Blok po bloku, dom po domu Niemcy posuwali się do przodu. Po straszliwych walkach, 9 listopada Paulus przebił półkilometrowy korytarz nad Wołgę. Mimo ostrzału z przeciwnego brzegu Niemcy utrzymali pozycje. Trzy dni później wyczerpana niemiecka ofensywa stanęła.

Obrońcy Stalingradu nie mieli zielonego pojęcia o akcji „Uran". Nie wiedzieli, że ich heroiczna postawa była parawanem dla planowanej kontrofensywy. Nawet generał Czujkow nie posiadał tych informacji. Dopiero 18 listopada o północy dowiedział się o rozpoczęciu przeciwuderzenia. Po dwudziestu czterech godzinach oczekiwania Front Południowo-Zachodni pod dowództwem Watutina, i Front Doński gen. Konstantego Rokossowskiego ruszyły przeciw armii rumuńskiej i oddziałom niemieckich sił obwodowych. Szybkie kolumny pancerne błyskawicznie przełamały linie obrony. W ciągu czterech dni radzieckie kleszcze zacisnęły się. Niemiecki front południowy został faktycznie rozbity. Generał Paulus dostrzegł niebezpieczeństwo i chciał przebić się przez wojska rosyjskie, jednak Hitler nakazał trwać na stanowiskach. Z kontratakiem pośpieszył gen. Eric von Menstein, ale bez powodzenia. W ten sposób blisko 147 tys. zabitych i 91 tys. wziętych do niewoli Niemców z 6. Armii wraz z dowódcą zakończyło przygodę z wojaczką na wschodzie.

„CYTADELA" — KONIEC MARZEŃ

Niemiecka klęska, choć dotkliwa, nie zmieniała jeszcze układu sił na froncie. W marcu 1943 r. von Menstein przedstawił naczelnemu dowództwu śmiały plan ataku „Cytadela". Operacja zakładała likwidację radzieckiego klina w rejonie Kurska. Tam skoncentrowano główne siły radzieckich wojsk. Rozbicie zgrupowania pozwoliłoby Wehrmachtowi na skierowanie sił na południe bądź na uderzenie z północnego wschodu na Moskwę.

Tym razem Rosjanie nie zlekceważyli informacji o planach Hitlera. Z koncentracji sił nazistów wokół Orła (na północ od łuku kurskiego i na południe od Charkowa) wywnioskowali, którędy pójdzie uderzenie. Główny ciężar obrony spoczął na frontach: Centralnym, pod dowództwem generała Rokossowskiego i Woroneskim generała Nikołaja Watutina. Na łuku Rosjanie zgromadzili siedem armii. Na północy zgrupowanie osłaniały Fronty: Briański i Południowo — Zachodni. Wewnątrz linii obronnych wykopano 5 tys. km okopów i założono 400 tys. min. Po stronie rosyjskiej stanęło ponad 1,3 mln ludzi wspieranych przez blisko 3,5 tys. czołgów uformowanych w armie pancerne, 2,9 tys. samolotów i 18 tys. dział. Przeciw tej potędze Niemcy wystawili 900 tys. ludzi, 2,7 tys. czołgów, w tym najlepsze na świecie ciężkie czołgi typu „Tygrys", i 10 tys. dział.

Po nerwowym oczekiwaniu, 5 lipca o 4.30, 9. armia feldmarszałka Walthera Modela ruszyła do ataku. Powstrzymywana huraganowym ogniem zdołała posunąć się w ciągu dwóch dni o 17 km w głąb obrony radzieckiej. Mimo to 9 lipca dywizje Wehrmachtu stanęły. Przeprowadzona trzy dni później kontrofensywa odepchnęła je na początkowe pozycje. Najgroźniejsze natarcie nastąpiło jednak na południu. 4. Armia Pancerna gen. Hermana Hotha, w skład której wchodziły elitarne jednostki pancerne SS wyposażone w najnowocześniejsze czołgi „Tygrys" i „Pantera", przełamała radzieckie linie obrony i ruszyła na mały węzeł kolejowy w Prochowce. Na pomoc wezwano stacjonującą 370 km od frontu 5. Armię Pancerną gen. Pawła Rotmistrowa. Ten, po

trzech forsownych dniach marszu, 10 lipca przybył na front. Po to, by wziąć udział w największej bitwie pancernej w historii.

W okolicach Prochowki spotkało się 850 czołgów radzieckich i 600 maszyn niemieckich. Pierwsze do walki ruszyły samoloty, później kanonadę rozpoczęła artyleria. W hełmofonach radzieckich czołgistów zabrzmiał rozkaz: naprzód. Obie armady pancerne ruszyły. Walka zamieniła się w setki osobnych, pancernych pojedynków. Po ośmiu godzinach walk jedni i drudzy wycofali się na wcześniejsze pozycje. Dzień później „Cytadelę" odwołano. Hoth miał wycofać się na pozycję sprzed 5 lipca.

I tak zakończył się plan Barbarossa. Nigdy później Niemcy nie posunęli się dalej. Od tej chwili pozostał już tylko odwrót.

KREWKIE GENY

Fox M

Jak powszechnie wiadomo, wilkołak to osobnik, który za dnia przebiera się za człowieka, a w nocy schodzi na psy. Wstrząsający zapis życiowych perypetii wilkołaka ukazuje teledysk z Michaelem Jacksonem w roli głównej, w którym rzeczony Michał w przypływie szczerości wyznaje dziewczynie, że jest inny niż wszyscy, po czym gubi nagle pół twarzy i wszystkie paznokcie, a na ich miejsce wyrastają mu pazury i rasowy wilczy pysk.

Wampir z kolei to taki gość, który nie lubi się opalać, relaksuje się w trumnie, a przepis na Krwawą Mary traktuje zbyt dosłownie. Spokrewniony jest z Batmanem oraz pijawką, koleguje się z wilkami, ma zniewalający uśmiech i z jednakową wprawą uwodzi zarówno kobiety, jak i mężczyzn. Bardzo lubi się przyssać, a powstrzymać może go od tego czosnek, krucyfiks albo osinowy kołek. Ten ostatni nawet na dłużej.

Sztandarowym reprezentantem gatunku jest pewien facet z Transylwanii, rozsławiony przez pana Brama Stokera, niejaki hrabia Dracula. Jak wiadomo wszystkim nieustraszonym wielbicielom wampirów, Dracula istniał w rzeczywistości, nazywał się Władek Dracul vel Władek Tepes i w XV stuleciu zajmował się wbijaniem na pal niewiernych Turczynów, chcących odebrać mu ojcowiznę. Podobno wykończył tak 20 — 50 tys. ludzi, porządził jeszcze trochę i zmarł w tajemniczych okolicznościach. Jak wieść gminna niesie, miał także oryginalne upodobania kulinarne — przed zjedzeniem moczył chleb we krwi swoich ofiar jak w zupie.

Kobiecym odpowiednikiem Nosferatu była niejaka Ela Batory, znana z przykrego zwyczaju kąpania się we krwi zwierząt i młodych kobiet, co zapewnić jej miało nieprzemijającą urodę. Jak było z urodą — nie wiadomo, nieśmiertelności w każdym razie jej to nie zagwarantowało: odnaleziono 150 ciał kobiet, a Ela z pomocnikami została aresztowana i stracona. Mimo etykietki wampirzycy, Batory zasłużyła sobie raczej na miano seryjnego zabójcy — krwi ofiar nigdy nie piła.

Mitologia wampiryzmu narastała powoli, posiłkując się tymi i podobnymi faktami, wyobraźnią pisarzy oraz przesądami, które tłumaczyć miały niewyjaśnione, a przerażające zjawiska, które zdarzały się w Europie również w czasie, kiedy powstawał Stokerowski pierwowzór Wielkiego Krwiopijcy.

W XVIII wieku na terenach Europy Wschodniej śmiertelny plon zebrało wiele chorób zakaźnych, z gruźlicą na czele. Ciała grzebano szybko i byle jak, często płytko pod ziemią. Gazy, wydobywające się podczas rozkładu, powodowały odsłanianie zwłok, a nawet ich częściowe przemieszczanie. Wskutek naturalnych procesów, z ust i nosa ofiar często sączyła się krew. Trupi jad, wytwarzany przez rozkładające się ciała sprawiał, że osoby mające z nimi do czynienia — na przykład ekshumująca delikwenta rodzina — masowo wymierały. Wytłumaczenie takich zjawisk, zgodne z ówczesnym stanem nie-wiedzy, mogło być tylko jedno: oto powstające z martwych wampiry, które unieszkodliwić można tylko poprzez odcięcie głowy i przybicie do ziemi kołkiem.

Przerażeni ludzie w demonologii szukali wytłumaczenia dla wszelkich niepokojących zdarzeń i przypadków chorób, mających niespotykane, a przerażające symptomy.

Tak powstawał mit...

W ZABÓJCZYM ŚWIETLE DNIA

Co mógł pomyśleć rumuński, XVIII-wieczny wieśniak, widząc człowieka powoli spalanego przez słońce? Nadwrażliwość na światło od dawna przecież przypisywana była dzieciom nocy, nieczystym wąpierzom...

Tymczasem powyższe objawy to nic innego, jak opis ciężkich chorób o podłożu genetycznym, podlegających współcześnie leczeniu, chociaż wciąż nieuleczalnych — porfirii i xerodermy, dziedziczonych recesywnie. Możliwość spotkania się dwóch recesywnych genów jest niewielka — prawdopodobieństwo takiego zdarzenia rośnie jednak w przypadku potomstwa ludzi skoligaconych ze sobą, co zdarzało się kiedyś nader często w tzw. wyższych sferach. Może dlatego właśnie obraz wampira, jaki przetrwał do naszych czasów, portretuje krwiopijcę jako arystokratę — choroba tłumaczona z pewnością ingerencją sił nieczystych, ujawniała się przeważnie w rodzinach wysoko urodzonych, była także przez to bardziej widoczna.

Porfiria jest chorobą niesłychanie rzadką i polega, w wielkim skrócie, na zaburzeniach produkcji hemoglobiny — czerwonego barwnika krwi. Co ciekawe, związki zawarte w czosnku wywołują gwałtowną produkcję hemu — składnika hemoglobiny, co dla osoby dotkniętej tym schorzeniem wiąże się z nagłym bólem.

Skóra osób chorych na porfirię jest wyjątkowo wrażliwa, a wszelkie rany i otarcia naskórka goją się bardzo dłu-

W PANTEONIE POTWORÓW WSZELAKICH, CZAJĄCYCH SIĘ PO NOCACH POD ŁÓŻKAMI I W SZAFACH, WAMPIRY I WILKOŁAKI ZAJMUJĄ MIEJSCE SZCZEGÓLNE. OTOCZONE TRWOŻLIWYM ZAINTERESOWANIEM, SĄ DOSKONALE ZNANE PODKAŻDĄ SZEROKOŚCIĄ GEOGRAFICZNĄ.

go. Z biegiem czasu naskórek porfiryków staje się coraz bardziej cienki, ciemny, posiniaczony i krwawiący. Nadwrażliwość skóry spowodowana jest działaniem promieni słonecznych, głównym więc środkiem zaradczym staje się życie

w cieniu — mrok okazuje się wybawieniem i azylem.

Podobnie sprawy mają się w przypadku Xeroderma pigmentosum. Ten rodzaj alergii na słońce czyni swoje ofiary bardzo podatnymi na raka skóry i oczu. Ich organizm nie wytwarza wystarczającej ilości melaniny — barwnika chroniącego komórkowe DNA przed agresywnymi promieniami UV. Zalecenia lekarzy, którzy ciągle bez skutku poszukują lekarstwa na tę egzotyczną chorobę, ograniczają się do lakonicznego: „unikać słońca".

Skazani na ciemność odczuwają swoją chorobę tym boleśniej, że wiąże się ona z krzywdzącym napiętnowaniem — na chorych od początku spoczywa odium dziwacznych istot obawiających się życiodajnego światła — wampirów. Skojarzenie porfirii i xerodermy z wampiryzmem, będące produktem niezdrowej wyobraźni i przykrym nieporozumieniem, naraża chorych na społeczne odrzucenie. Taka etykietka najsilniej uderza w najmłodsze ofiary: to, co w świecie dorosłych bywa przyjmowane ze zrozumieniem i tolerancją, dzieci potrafią potraktować z niebywałym okrucieństwem.

Codzienne życie dwóch małych dziewczynek dotkniętych xerodermą opisał parę lat temu magazyn „People" — kiedy u Jaime i Sherry zdiagnozowano dziwną, genetyczną chorobę, całe życie rodziny Harrisonów stanęło na głowie. Wysiłki rodziców, skoncentrowane na ochronie dzieci przed słońcem, przybrały formę codziennej, 24-godzinnej batalii. „- Kiedy dziewczynki musiały w dzień jechać do lekarza, smarowaliśmy je grubo kremem z filtrem nr 50 i opatulaliśmy szalami, kapeluszami i czym popadło. Schronione za wielkimi, przeciwsłonecznymi okularami wsiadały szybko do naszego vana, w którym wszystkie szyby były zaopatrzone w specjalny, ochronny filtr. Dom rzeczywiście przypominać zaczął siedzibę rodziny Adamsów: ciężkie zasłony we wszystkich oknach i wszędzie dominujący mrok. Żarówki zmieniliśmy na jak najsłabsze (skóra xerodermików wrażliwa jest także na silne światło sztuczne), zaczęliśmy używać świec. Na początku był to prawdziwy koszmar, jednak z biegiem czasu powoli zaczęliśmy przyzwyczajać się... To proste — kiedy twój dzieciak jest uczulony na koty, trzymasz go z daleka od kotów. Kiedy ma alergię na słońce... po prostu musisz się trochę bardziej postarać" — z humorem odpowiadali dziennikarzom państwo Harrison, nie chcąc wspominać o przykładach ostracyzmu, jaki spotykał dziewczynki szczególnie ze strony rówieśników.

W USA liczbę chorych na xerodermę szacuje się zaledwie na tysiąc osób. Ludzie dotknięci tym piętnem zrzeszają się w towarzystwa, organizujące coroczne zjazdy i obozy dla dzieci. Na takich obozach nikt nie wygania dzieciaków do łóżka po godz. 22, a widok maluchów radośnie dokazujących na huśtawkach po północy nikogo nie dziwi. Choroba oznacza bowiem pogwałcenie prawideł biologicznego zegara — xerodermicy często śpią w dzień, a żyją w nocy. Czasami dopiero na takich obozach mogą doświadczyć radości grupowej zabawy. I choć przez chwilę poczuć się normalnie. Aż do brzasku...

WILKOŁAKI Z MEKSYKU

Podobnie jak porfiria i xeroderma mogły być w dawnych czasach utożsamiane z wampiryzmem, tak wiele chorób o podłożu genetycznym i endokrynalnym narażało dotkniętych nimi ludzi na pomówienie o wilkołactwo.

Nadmierne owłosienie, będące wynikiem uaktywnienia się atawistycznych genów lub rezultatem nadprodukcji męskich hormonów — androgenów, objawia się występowaniem włosów w niezwykłych miejscach: czasami może to być koniec kręgosłupa, przeważnie jest to cała górna część ciała, włącznie z twarzą. Uwzględniane już w XIX-wiecznych książkach medycznych pod hasłem „człowiek kosmaty", zaburzenie to dotyka zarówno kobiety, jak i mężczyzn.

U kobiet spowodowane jest często wadliwym funkcjonowaniem nadnerczy (które jak oszalałe produkują androgeny), guzami jajników czy przysadki mózgowej. Jedyną bezpieczną, ale bardzo zmudną metodą terapii miejscowej, dającą trwały efekt, jest celowe niszczenie pojedynczych mieszków włosowych za pomocą elektrolizy.

Częstość występowania hirsutyzmu, bo o nim mowa, jest wyższa u ludzi z basenu Morza Śródziemnego; dużą rolę odgrywają tutaj także predyspozycje rodzinne.

Gen wilkołactwa, objawiający się w postaci choroby genetycznej jeszcze rzadszej niż wspomniana wyżej porfiria, jest zjawiskiem o właśnie takim, rodzinnym występowaniu. Odkryto go u pewnej meksykańskiej rodziny, żyjącej w górach z daleka od siedzib ludzkich. Osamotnienie, jakie wybrali jej członkowie, spowodowane jest dziwnym przekleństwem, które dotyka wszystkich z dziada pradziada, bez względu na płeć. Włosy, pokrywające całe ciało, u niektórych przyjmujące wręcz formę gęstego futra, narażają meksykańską rodzinę na groźby, ataki nienawiści, a nawet próby linczu. Okoliczni rolnicy obawiają się odrażających, nienormalnych istot, których dziwny wygląd jest dla nich sprawką szatana. Przypadłość ta to hypertrichosis. Gen choroby, zlokalizowany na małym odcinku chromosomu X, nosi prawdopodobnie każdy z nas, ale ujawnia się on dopiero w chwili wystąpienia atawistycznej mutacji. Członkom meksykańskiej rodziny jak na razie nie można pomóc, ale dr Luis Figuera, lekarz prowadzący badania nad „syndromem wilkołactwa", ma nadzieję, że wyodrębnienie i sklonowanie odpowiedzialnego za niego genu pomoże w wynalezieniu lekarstwa na łysienie.

SYNDROM RENFIELDA

Tak jak choroba może wpłynąć na tworzenie mitu, tak echa mitu mogą znaleźć swoje odzwierciedlenie w chorobie. Pamiętacie niejakiego Renfielda z „Draculi" Stokera, pożerającą karaluchy i szczury kreaturę, w szpitalu dla obłąkanych wiernie wyczekującą na swojego żądnego krwi pana? To właśnie jego imieniem nazwana została choroba psychiczna, w której główną rolę odgrywa życiodajny, czerwony płyn. Opisywany w literaturze przedmiotu syndrom Renfielda składa się z czterech etapów. Wszystko zaczyna się od urazu przeżytego w dzieciństwie, czyli trudnej, zagrażającej sytuacji, powiązanej z widokiem albo smakiem krwi. Czasem jest to po prostu incydent, kiedy dziecko odkrywa, że obcowanie z krwią może być podniecające, impuls na tyle silny, żeby nakręcić późniejszą machinę obsesji.

Następnym etapem jest autowampiryzm (autohemophagia), kiedy to chory celowo kaleczy się i próbuje swojej własnej krwi. Lecz „apetyt" rośnie; zadowolenie przynosi wypijanie krwi małych zwierząt, w końcu chory psychicznie pacjent zaczyna różnorakimi sposobami zdobywać krew ludzką. Wariantem najbardziej optymistycznym jest w tym przypadku kradzież fiolki z pobliskiego szpitala. Wariantem najbardziej makabrycznym — seryjne zabójstwa.

Potworne morderstwa, połączone z ćwiartowaniem i jedzeniem ciał ofiar zdarzają się u pacjentów chorych na schizofrenię. Zaawansowaną psychozę rozpoznano u Fritza Haarmana, Gilles'a de Raisa, Johna Haigha i wielu innych seryjnych gwałcicieli i zabójców, zapisanych w historii zbrodni jako prawdziwe „wampiry" w ludzkiej skórze.

Zainteresowanie krwią nie musi przybierać aż tak drastycznych form — zalążki wariacji na temat wampiryzmu tkwią w wielu seksualnych zwyczajach i perwersjach. Spotykana często w sadomasochistycznych zabawach forma fetyszyzmu, uwielbienia upuszczanie i smakowanie krwi ma służyć nie tylko osiągnięciu zaspokojenia seksualnego, ale także wyrażać zaufanie do partnera i stwarzać poczucie intymności.

Wampiryzm, bez względu na to, jakie oblicze przyjmuje, cieszy się niesłabnącą popularnością. W Internecie znaleźć można strony poświęcone opisowi społeczności HLV — Human Living Vampires, osób w taki czy inny sposób identyfikujących się z wielkim mitem. Galeryjka ich postaci uwzględnia maniaków RPG, psychiczne wampiry, pasożytujące na energii i emocjach innych czy wreszcie „prawdziwe" wampiry krwi — uzależnione od spożywania życiodajnego płynu. Sieć służy im do wymiany poglądów i doświadczeń, a także do szukania „dawców". Jak sami twierdzą, do życia potrzebne im są niewielkie ilości krwi, za to dostarczane regularnie, co wobec małej ilości godnych zaufania „źródeł" oraz zagrożenia AIDS czyni ich egzystencję mało komfortową. Bujda to czy nie — kiedy dostaniecie się kiedyś na ich listę dyskusyjną — miejcie się na baczności. Są sprytni i czarujący, ale lepiej nie zapraszać ich do domu...

WAMPIR TEŻ CZŁOWIEK
(Z MEDYCZNEGO PUNKTU WIDZENIA)

— Halo? Tak to ja.
—...
— Oczywiście, bardzo chętnie się tym zajmę, ale proszę o jakieś szczegóły.
—...
— Z takimi objawami to raczej do lekarza i to szybko, nie do mnie.
—...
— Nie ma sprawy, taka praca. Do widzenia.

Z roboty nici. Nie tak łatwo dzisiaj o porządne zlecenie dla Nieustraszonego Łowcy Wampirów. Wydawało mi się, że praca będzie atrakcyjna, lecz niestety to nie takie proste. Wszystkiemu winni ci lekarze i naukowcy. Nie osikowy kołek czy srebrna kulka, lecz witaminka C czy jakieś inne paskudztwo. Brrrr! W tym mieście jestem chyba ostatni w fachu, a i tak znają mnie tu jako sprzedawcę ziół i starych książek.

Wampiry to temat-rzeka dla pisarzy i filmowców. O istnieniu nieśmiertelnych krwiopijców wie nawet dziecko, jednak nie każdy osobnik brany za wampira musi nim zaraz być. Boimy się tego, czego nie znamy, a im mniejsza wiedza, tym łatwiej o zabobony. Wreszcie medycyna postanowiła wyjaśnić, kim naprawdę są wampiry. Kilku fascynatów doprowadziło do tego, że my, Łowcy, nie mamy teraz pracy.

Wampir, jaki jest, każdy wie. Chorobliwie nie znosi światła, ma bladoziemistą cerę i wielkie kły. Nade wszystko uwielbia krew, w szczególności pięknych młodych panien, choć i męską nie gardzi (ta pierwsza ma ostrzejszy, korzenny smak).

Jako pierwsze zostały rozszyfrowane wampiry-marynarze, a ich domniemany wampiryzm to szkorbut. Kto dzisiaj jeszcze pamięta o tym choróbsku, związanym z niedoborem witaminy C i niedostatkiem świeżych warzyw podczas długich rejsów? W efekcie dochodziło do obumierania naczyń włosowatych i martwicy tkanek, w tym przede wszystkim dziąseł. Gnijące dziąsła wyraźniej obnażały zęby, a ciągłe krwawienie sprawiało wrażenie, że koleżka właśnie wychłeptał nieco odżywczego płynu z jakiegoś biedaka. Dodatkowo ciągła utrata krwi i nienajlepsza kondycja fizyczna sprawiały, że poszukiwanie rumieńców u podejrzanego nie miało sensu. Pewnie niejeden marynarz zginął z drewnianym kołkiem w sercu.

Należy wspomnieć też o zbawiennym wpływie czosnku. Te niewielkie ząbki doskonale chronią przed ugryzieniem wampira. Medycyna stara się wyjaśnić ten fenomen nieco inaczej. Czosnek oraz jego siostra, cebula, zawierają całą gamę alkaloidów, substancji wzmagających obronę przed zakażeniami. Zapobiegają rozwojowi infekcji podczas szkorbutu.

Jakuboff

Nie powinno dziwić, że spory zapas czosnku potrafił ocalić życie.

Oczywiście to nie jedyna choroba odpowiadająca za powstawanie „wampirów". Współcześnie za klasycznych protoplastów wampirów i wilkołaków uważa się osoby obarczone porfirią, w szczególności jej typem erytropoetycznym. Porfiria to grupa wrodzonych zaburzeń metabolizmu hemu, czyli substancji znajdującej się w czerwonych krwinkach i odpowiedzialnej za przenoszenie tlenu do komórek ciała. Przyczyną są uszkodzone geny kodujące niewielkie białka, odpowiedzialne za sprawowanie kontroli nad przekształceniami biochemicznymi. Takie geny dziedziczy się po swoich przodkach, stąd powstawanie podejrzeń, że wampirami są całe rodziny. Charakterystycznymi objawami jest silna nadwrażliwość skóry na światło, które powoduje tworzenie się rozległych blizn. Prowadzi to do przesunięcia aktywności na noc — czas nieludzkich stworów. Tym bardziej, iż choroba wywołuje ciężkie zniekształcenia ciała, a przede wszystkim niszczy rysy twarzy. Nadaje osobie budzący powszechne przerażenie wygląd. Jakby tego było mało, większość przypadków chorobowych związana jest z przewlekłym bólem brzucha, więc domniemany wampir porusza się lekko skulony. I na takiego biedaka muszę się zasadzać z kawałkiem drewna... Porfiria prowadzi również do silnych zaburzeń neuropsychicznych, co jeszcze wzmaga podejrzenia i prowadzi do prób izolacji takich osób. Niestety, ciągle nie ma antidotum na tę chorobę, a leczyć można jedynie jej objawy.

Na koniec zostają jeszcze wezwania takie, jak przed chwilą. Ludzie chcą się czegoś bać i szukają nadprzyrodzonych mocy wszędzie. Marian z naprzeciwka wczoraj miał jakiś krzywy uśmiech, a mnie dziś boli szyja. Bach za telefon i do łowcy. Jadę cały zadowolony, sprawdzam i... angina. Łowca to zawód poważny, z tradycją, nie dla zabawy. Jeżeli wydaje ci się jednak, że sąsiadka to czarownica, a nauczyciel na pewno jest wampirem — dzwoń! Mój numer 0700 1976 02 08 (6,66 zł za minutę + VAT). Do usłyszenia.

SAMURAJ

Z PAMIĘTNIKA JAPOŃSKIEGO WOJOWNIKA

Sąsiad Woy san

Na dźwięk słowa „samuraj" wyobraźnia podsuwa ci obraz niskiego mężczyzny w kimonie lub ozdobnej zbroi. Połączenie dumnego spojrzenia skośnych oczu i wygolonego czubka głowy z resztką włosów upiętych z tyłu w wytłuszczony kok może wydawać ci się dość komiczne. Do tego jeszcze dwa krzywe miecze sterczące zza pasa... Co prawda widziałeś kilka odcinków „Shoguna" z Richardem Chamberlainem i coś ci się kołacze, że z tym dziwnym żółtkiem lepiej nie zaczynać, ale dlaczego?

Miałem szczęście, że urodziłem się chłopcem. Będąc pierworodnym synem samuraja, jako dziedzic rodu i obrońca jego tradycji, od samych narodzin otoczony byłem szczególną troską. Dziedziczyłem przecież ziemię albo przydział ryżu, za który służył naszemu panu mój ojciec. Nie oznaczało to bynajmniej, że wylegiwałem się na swojej macie do południa - dano mi niezły wycisk.

Jako kilkuletni berbeć dostałem swoje pierwsze, jeszcze drewniane miecze. Miecz to największy skarb i świętość dla bushi, czyli po japońsku wojownika - broń rażąca wroga i strzegąca życia swojego właściciela, ale i symbol stanu rycerskiego, dzielności, honoru i odwagi. Dlatego kucie miecza jest ceremonią religijną, która odgradza oręż i jego przyszłego właściciela od złych mocy. Broni tej nie może wytwarzać byle kto - kowal musi wywodzić się z klasy samurajów lub dworskiej szlachty. Japońskie miecze są twarde, a jednocześnie ciągliwe. Uzyskuje się to dzięki... aha, więc wiesz o milionach warstw nałożonej na siebie stali. W takim razie opowiem o tym, w jaki sposób samuraj odnosi się do swojego katana lub daito (dużego miecza używanego w bitwie) i wakizashi lub shoto (małego miecza, służącego do ścinania głów zabitym i do seppuku, wyrafinowanego samobójstwa).

Z mieczem związane są surowe prawa, których naruszenie można odkupić jedynie krwią. Do domu samuraja z długim mieczem u boku może wejść jedynie przywódca klanu, do którego należy wojownik, lub bushi wyższy rangą od gospodarza. W innym przypadku miecz należy zostawić w sieni, inaczej może to zostać uznane za zniewagę. Nagą klingę można wydobyć tylko wtedy, gdy właściciel miecza chce go pokazać przyjacielowi. Wysuwa się wtedy tylko część klingi bliską rękojeści. Obnażony miecz oznacza wrogość i koniec przyjaźni. Mimo to raz chciałem pokazać całe ostrze swemu przyjacielowi. Musiałem podać mu oręż, aby sam - wypowiadając mnóstwo zgodnych z etykietą usprawiedliwień i komplementów - wydobył go z pochwy.

Uczeni, rzemieślnicy i chłopi mogą nosić jedynie krótki miecz w czasie podróży lub wielkich świąt i to tylko za specjalnym zezwoleniem. Drobnym kupcom i biedocie prawo surowo zabrania noszenia jakiejkolwiek broni.

Samuraj nigdy nie rozstaje się ze swoimi mieczami. W domu trzymamy je w specjalnej niszy, w najbardziej widocznym miejscu, na podstawce zwanej tachikake lub katanakake. Nocą miecze kładę u wezgłowia tak, aby łatwo było po nie sięgnąć. Miecz jest symbolem czystości oraz dobra i sprawiedliwości karzącej zło, a samurajski kodeks moralny bushi-

do potępia bezmyślne nadużywanie miecza, za hańbę uważając krzywdzenie niewinnych i słabych.

Muszę jednak ze smutkiem przyznać, że wielu moich towarzyszy splamiło się kultywowaniem zwyczaju zwanego tameshigiri - „zabójstwem na skrzyżowaniu dróg". Nowy, nie używany jeszcze miecz należy wypróbować na człowieku. Dobrym mieczem samuraj może przerąbać trzy ciała położone jedno na drugim. Często jednak miecze wypróbowuje się na nocujących na poboczach dróg nędzarzach lub chłopach wracających późno z pola. Ja wolałem oddać nowy oręż w ręce kata, aby ten za drobną opłatą wypróbował go na skazanym przestępcy.

Wychowano mnie w poczuciu czci i szacunku wobec rodziców. Nie wolno mi było sprzeciwiać się im ani przysparzać zmartwień, nawet, jeśli źle się ze mną obchodzili. W razie konieczności powinienem poświęcić dla nich życie. Te same uczucia musiałem żywić wobec osób starszych, szczególnie wobec pana, u którego służę. My, samuraje, jesteśmy ludźmi nieustraszonymi, cierpliwymi, wytrzymałymi i kontrolującymi swe reakcje. To cechy najbardziej pożądane u wojownika. Aby uczynić mnie najmężniejszym z bushi, ojciec nakazywał mi spędzać noce na cmentarzu lub innych miejscach, w których pojawiały się złe duchy. Musiałem także oglądać nocą odcięte głowy przestępców. Przyznaję, że to wszystko pomogło mi później zachować spokój i jasność umysłu nawet w najcięższych okolicznościach.

Oczywiście nie zapominano o nauce sztuk wojennych. Jest ona dążeniem do ideału. Jego osiągnięcie oznacza nie tylko mistrzostwo w sztuce wojennej, ale wejście w prawdziwą harmonię z przyrodą, z którą człowiek stanowi nierozerwalną całość. Dlatego większą wagę przykłada się do wewnętrznego przygotowania wojownika niż do wyrobienia siły fizycznej, a ćwiczenia szermiercze czy lucznicze poprzedzane są medytacją. Po latach zrozumiałem, że miała ona również znaczenie praktyczne. Głębokie i równomierne oddychanie przygotowuje płuca do pracy fizycznej i przyczynia się do dalszego rytmicznego ich funkcjonowania podczas starcia z przeciwnikiem. Poza tym ćwiczenia oddechowe i medytacja pozwalają na prowadzenie walki w sposób opanowany i szybkie, lecz bez nadmiernego pośpiechu, reagowanie na działania przeciwnika.

Podczas ćwiczeń szermierczych odcinam się od zewnętrznych wpływów i myślę wyłącznie o walce. O walce, ale nie o zwycięstwie, gdyż grozi to zdenerwowaniem, utratą samokontroli, zakłóceniem oddechu i w rezultacie osłabieniem mięśni, które nie byłyby dostatecznie posłuszne mej woli.

Jak zauważyłeś dużą wagę przykładamy do oddechu - stąd nasze śmieszące ludzi Zachodu bojowe okrzyki. Dodają one odwagi, a szanse na zwycięstwo ma tylko ten, którego płuca wypełnia powietrze. Zadając cios wstrzymuję oddech w celu szybkiego i silnego napięcia wszystkich mięśni. Na wydech pozwalam sobie dopiero po zadaniu ciosu, ale bezpieczniej jest nie wypuszczać całego powietrza.

Podobnego przygotowania psychicznego wymagała sztuka strzelania z łuku. Samurajowi w czasie strzelania nie wolno myśleć ani o celu, ani o trafieniu. Strzela i trafia tylko duch, a celem strzelania jest połączenie z bóstwem.

Uczono mnie także jazdy konnej, ze szczególnym naciskiem na strzelanie z łuku z końskiego grzbietu. Przez lata opanowywałem także ze okryte tajemnicą i niedostępne dla plebsu chwyty sztuki walki bez broni. Poznałem sekrety władania włócznią i halabardą. Moi nauczyciele nie zapomnieli także o nauce pływania. Forsowanie przez samurajów przeszkód wodnych jest zresztą jednym z ulubionych tematów drzeworytów.

Każda szkoła pływania kładzie nacisk na inny element. Jedna specjalizuje się w nauce pływania w pełnym rynsztunku, przy czym pływak unosi górną część tułowia jak najwyżej nad wodą, by razić z łuku przeciwników. Kolejna szkoła uczy pływania z wielkimi flagami służącymi do przekazywania sygnałów. Gdzie indziej uczy się pływania i nurkowania ze związanymi rękami i nogami, długiego przebywania pod wodą, pokonywania fali przypływu i wirów, uwalniania się z wodorostów, pływania niemal na stojąco, tak, aby w uniesionych ponad wodą rękach móc trzymać miecz, który jako dusza samuraja zawsze musiał być suchy i wolny od rdzy. Uczono mnie także pływania w morzu na dalekie dystanse, walki z przeciwnikiem w wodzie, uwalniania się z jego chwytu i atakowania.

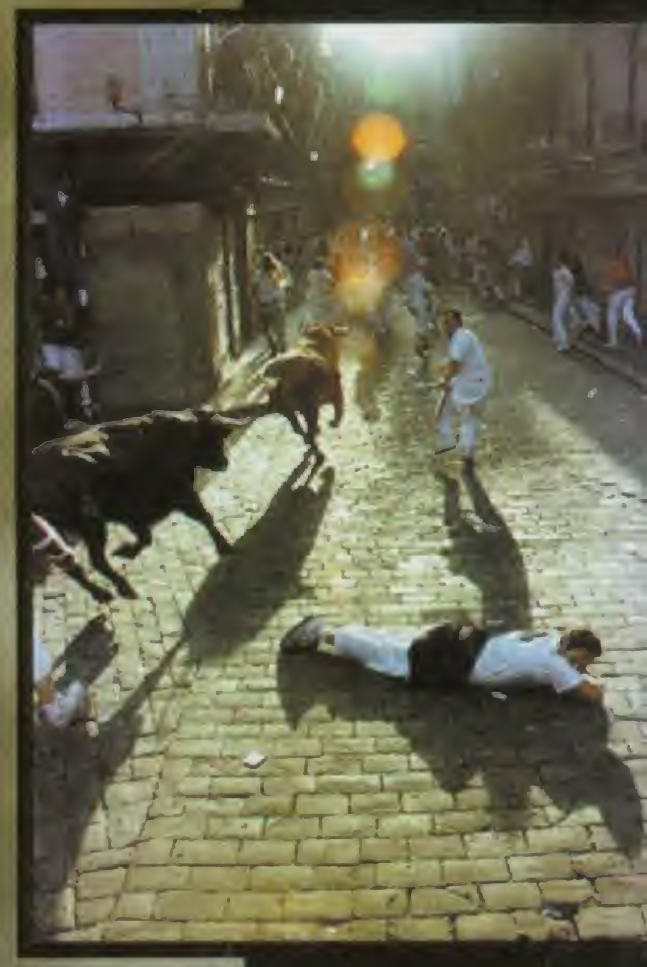
Przygotowanie do wojennego rzemiosła nie pochłaniało mnie jednak bez reszty. Przecież na dworach swoich panów jesteśmy czasem też urzędnikami i administratorami. W procesie wychowania do znajomości sztuk wojennych dochodziła także nauka literatury, historii, kaligrafii itp.

Jako młody samuraj skończyłem edukację w wieku 15 lat. Otrzymałem wtedy prawdziwe bojowe miecze, z którymi nie rozstanę się do końca życia. Na znak pełnoletności ogolono mi włosy nad czołem i zawiązano węzeł na czubku głowy. Po raz pierwszy założyłem ubranie dorosłego - podobne do spódnicy szerokie szarawary, stanowiące znak rozpoznawczy stanu rycerskiego. Zostałem pełnoprawnym samurajem.

Ważne jest przestrzeganie norm dietetycznych. Jeżeli lubisz sobie podjeść, to jako bushi musiałbyś wyrzec się tej przyjemności. Moja codzienna racja żywieniowa nie dopuszcza zbytku. Latem na śniadanie i obiad jem świeże owoce i jarzyny (rzepę, cebulę, marchew, kapustę), gotowaną rybę, ryż i herbatę. Zimą dochodzą do tego placki ryżowe. Taki, a nie inny jadłospis nie jest wynikiem skąpstwa mojego pana. Nie tknąłbym niczego innego, chyba, że zbrzydłoby mi życie. Taka dieta podtrzymuje bowiem doskonałą kondycję i dodaje siły mięśniom.

Mam nadzieję, że przestałeś z pobłażaniem odnosić się do wydających gardłowe okrzyki i wymachujących mieczami żółtych wojowników. W każdym razie tak byłoby dla ciebie bezpieczniej. Jeden z punktów kodeksu administracyjnego domu szogunów Tokugawa głosi: „Jeśli człowiek niższego stanu, jak mieszczanin czy chłop, dopuści się obrazy samuraja słowem czy ordynarnym zachowaniem, można go na miejscu zabić". Mam z tego prawa skorzystać?

!Ole?



Los Deneyos

Pierwsza udokumentowana historycznie walka z bykami — corrida — odbyła się w Vera, w 1134 roku, z okazji koronacji króla Alfonsa VIII. Od tego czasu królowie często organizowali corridy — by uczcić narodziny potomka, ślub lub po prostu zapewnić poddanym troszkę rozrywki. Nie od początku walki wyglądały tak, jak dziś, nie było przy tym ściśle określonych reguł. Dopiero w XVIII wieku corridy zaczęły przypominać dzisiejsze zawody, gdzie clue programu stanowi pojedynek oko w oko: byk — matador.

Przeciętny Hiszpan zapytany o największe atrakcje swego kraju odpowie bez wahania: piękne plaże, zabytki, wino, słońce i... corrida. Walki z bykami, obecne w kulturze Hiszpanii od wieków, obecnie nabierają nowego znaczenia — stają się ogromną atrakcją turystyczną. Z okazji Igrzysk Olimpijskich w Barcelonie czy wystawy Expo w Sewilli zorganizowano ich setki. Na wielu corridach wśród widzów zasiadających wokół areny miejscowi stanowią zdecydowaną mniejszość. Większość to turyści — żądni krwi, ciekawi, jak te walki wyglądają naprawdę. I nie obchodzi ich, że główny aktor tego widowiska — bogu ducha winny byk, przeżywa na arenie niewyobrażalne katusze.

BYCZE ŻYCIE PRZED CORRIDĄ

Byki biorące udział w corridzie hodowane są na specjalnych ranczach przez wyspecjalizowanych hodowców. Dbają oni, by zwierzęta były jak największe, miały jak najdłuższe rogi oraz były jak najbardziej agresywne — dotkliwą porażką dla hodowcy jest sytuacja, gdy jego byk unika walki. Każdy zwierzak ma oznaczone uszy, dzięki czemu można poznać, z którego rancza pochodzi. Ponadto każdy hodowca stroi prze walką byka w kolorowe wstążki, również ze swoim symbolem. Po wstążkach widownia może ocenić, czy walka będzie ciekawa — wiadomo bowiem, że najbardziej agresywne i najgroźniejsze są byki z Sewilli.

Corrida jest doskonale rozpisanym spektaklem — każdego wieczoru ginie sześć byków. Matadorów (nie torreadorów — tego określenia nie używa się już od dawna, spopularyzował je Bizet w operze „Carmen") jest trzech, więc łatwo wyliczyć, że na każdego wypada po dwa zwierzęta do zabicia. Zdarza się, że byk nie da za wygraną i poturbuje któregoś ze śmiałków — wtedy do akcji wchodzi następny z matadorów występujących danego wieczoru.

TORO!TORO!

Corrida — jak dramat — podzielona jest na trzy części, nazywane picador, banderillo i faena.

W części pierwszej na arenie, oprócz byka i matadora, znajdują się także jeźdźcy zwani pikadorami. Uzbrojeni są w długie włócznie, którymi starają się trafić byka w kark — nie, nie po to, by go zabić. To by było zbyt humanitarne. Spektakl przecież dopiero się zaczyna. Otóż byk jest zwierzęciem posiadającym bardzo silne mięśnie karku — dzięki temu trzyma głowę wysoko. Matador, chcąc zadać zabójczy cios, może podejść do niego tylko od przodu (takie są reguły). Ale wtedy naraża się na bliskie spotkanie z jego długimi i ostrymi rogami. Pikadorzy dźgają więc byka w kark, aby go osłabić i by trzymał on głowę niżej. Dla zapewnienia bezpieczeństwa pikadorów matador odwraca uwagę bestii, używając capote — dużej płachty, z jednej strony żółtej, z drugiej różowej.

Gdy byk trzyma głowę odpowiednio nisko, pikadorzy zjeżdżają z areny. Pojawiają się następni aktorzy tego widowiska — banderillos. Mają ze sobą kolorowe drążki długości trzech stóp, zakończone małym grotem podobnym do haczyka na ryby. Służą one do... pobudzenia byka przed ostateczną rozgrywką. Haki wbijane są w ciało byka, niezbyt głęboko, ale tak, by zwierzę poczuło ich obecność i by starało się od nich uwolnić. Gdy byk jest dostatecznie wściekły i zaczyna szarżować na matadora — rozpoczyna się ostatnia część corridy — faena.

Tuż przed jej ogłoszeniem matador decyduje, komu ma być zadedykowana śmierć byka — komuś z widowni, jakiemuś innemu matadorowi czy też całej publice. Prosi też prezydenta areny, na której odbywa się corrida, o pozwolenie na zabicie byka. Po otrzymaniu takowego zaczyna się jatka. Matador ma dziesięć minut na zabicie bydlęcia — jeśli nie zmieści się w tym czasie, prezydent udziela ostrzeżenia. Jeśli po następnych trzech minutach byk żyje nadal — ostrzeżenie zostaje powtórzone. Po trzech ostrzeżeniach prezydent ostatecznie kończy walkę, żywy byk jest wyprowadzany, a matador okrywa się niesławą. Ale takie przypadki to rzadkość. Zwierzę ginie prawie zawsze.

Jak ginie? Matador wbija szpadę między łopatki. Musi trafić idealnie — miejsce, które gwarantuje ugodzenie prosto w aortę, ma wielkość monety. Jeśli matador nie zdoła powalić byka pierwszą szpadą, używa drugiej, nieco inaczej zakończonej, jednak równie śmiertelnie niebezpiecznej. Byk pada. Często jeszcze żyje, lecz niedługo. Dobija się go, używając banderillero — małego, lecz piekielnie ostrego noża. Tłumy szaleją.

BYK — MĘCZENNIK

Na tym jednak krwawe widowisko wcale się nie kończy. W zależności od aplauzu, prezydent areny może zadecydować o przyznaniu matadorowi nagrody. A są one dość makabryczne. No, może oprócz pierwszej — jeśli walka podobała się, matador może wykonać rundę honorową dookoła areny. Jeśli większość publiczności uważa, że matador spisał się nieprzeciętnie i wyraża swe zdanie machając białymi chusteczkami, wtedy prezydent przyznaje nagrodę jednego... ucha. Oczywiście byczego. Jeśli prezydent zgadza się z publiką, że walka była na medal — dodaje drugie ucho. Ale to nie wszystko, co można bydlęciu obciąć — gdy szef areny uzna, że walka była naprawdę boska, dorzuca do uszek jeszcze ogon. To już nagroda maksymalna — po hiszpańsku „los maximos trofeos". Jeśli podczas całej corridy matador zgromadzi minimum dwoje uszu, tradycyjnie po zakończeniu zawodów nie opuszcza areny na nogach. To publiczność wynosi go na swoich ramionach.

A co z pozostałościami byczka? Zostają one przytroczone do koni lub mułów i wyciągnięte poza miejsce walk, a następnie sprzedane na mięso. Chyba, że byk był agresywny i jego walka bardzo się publiczności podobała. Wtedy następuje kolejna profanacja zwłok. Bycze ścierwo zostaje przeciągnięte przez konie wokół areny w makabrycznej „rundzie honorowej". To wszystko przy burzy braw i ku radości hodowcy — dla niego to największy honor.

CORRIDA NA ŚWIECIE

Corrida to święto nie tylko w Hiszpanii. Walki z bykami popularne są również w Portugalii (gdzie zakazano publicznego zabijania zwierząt — corrida bardziej przypomina tam teraz teatr), południowej Francji, Meksyku oraz innych państwach Ameryki Łacińskiej. Najsłynniejsza chyba corrida obywa się rokrocznie podczas festiwalu San Fermina w Pampelunie. Rano w dniu zawodów byki, które wezmą udział w wieczornych walkach, są przepędzane przez centrum miasta. I nie byłoby może w tym nic dziwnego, gdyby nie to, że przed kilkudziesięcioma rozjuszonymi, rogatymi zwierzętami ucieka całkiem spora gromadka miejscowych i turystów. Czasem któryś z byczków, zamiast biec w kierunku zagrody, zaczyna ni stąd, ni zowąd szarżować w zbitą grupę widzów, z której nie sposób się wydostać. Zanim byk zostanie stamtąd odciągnięty, potrafi zranić (lub nawet zabić) kilkanaście osób. Jednak nie przeszkadza to nikomu w organizowaniu takich gonitw już od średniowiecza.

Oprócz Pampeluny, ogromne areny do corridy, mieszczące nawet dwadzieścia tysięcy widzów, są w wielu hiszpańskich miastach. Madryt, Sewilla, Barcelona, Walencja, Cordoba, Saragossa, Bilbao — to tylko przykłady dużych obiektów; mniejsze znajdują się we wszystkich sporych miastach. Jednak to nie w Europie znajduje się największa arena corridy. Plaza Monumental, mieszcząca do 40 tys. ludzi, zbudowana została w Mexico City.

Rokrocznie na całym świecie odbywają się setki corrid. Podczas każdej z nich zamęczanych (przeważnie na śmierć) zostaje sześć zwierząt. Znaczną część widowni na tych kontrowersyjnych widowiskach stanowią turyści. Aż dziw bierze, że podczas urlopu nie mają nic lepszego do roboty. A przecież w takiej Hiszpanii czy Portugalii jest tyle pięknych plaż. I zabytków. I kobiet.

HiP HaaP?

No, Raczej!

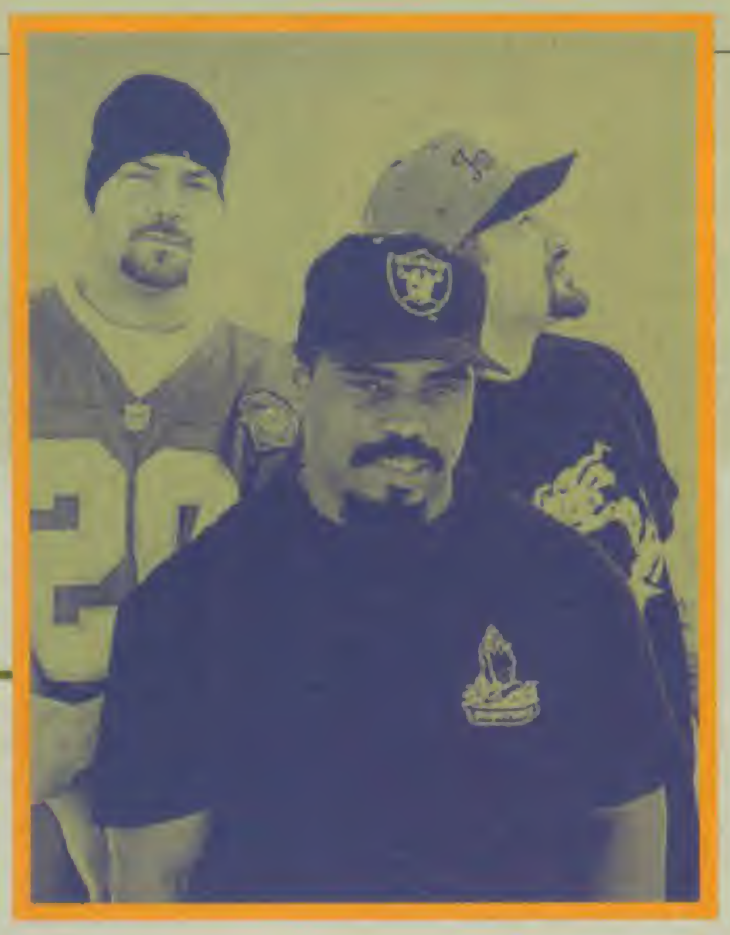
Historia ta zaczęła się na początku lat siedemdziesiątych w South Bronx (południowym Bronksie), czarnej dzielnicy Nowego Jorku, znanej głównie z ponurych i szarych blokowisk, biedy i wszelkich patologii społecznych. Do dzisiaj nie wjeżdżają do niej pojedyncze radiowozy. Młodzi Afroamerykanie, szukając ujścia swojej frustracji, odkryli, że dobrym sposobem na rozładowanie stresu i wyartykułowanie swoich racji i żalów jest mowa, a w szczególności jedna z jej form. Rap — rytmiczny monolog, bo o tym mówimy, stał się głównym rodzajem przekazu treści ważnych dla mieszkańców biednych dzielnic miasta i środkiem wyrazu poglądów mniejszości etnicznych.

Czarni MC (MC — Master of Ceremony, czyli Mistrz Ceremonii) wyrzucając z siebie słowa niczym AK 47 kule, docierali ze swoim przekazem do coraz większych rzesz spragnionych prawdy. Pomagali im w tej działalności DJ-e (Disc Jockeye), posługujący się zazwyczaj dwoma gramofonami połączonymi mikserem i tworzący soundsystemy przygrywające w wielkomiejskich parkach. Wszystko odbywało się spontanicznie, w totalnym podziemiu — na przykład prąd do zasilania urządzeń czerpany był wprost z ulicznych latarń.

Na początku muzyka spod znaku HH była oryginalną kompilacją dokonań czarnych artystów rythm'n'bluesowych bądź funkowych, takich jak James Brown czy George Clinton. Później, ewoluując w rozmaitych kierunkach, dorobiła się własnych źródeł, nie odcinając jednak korzeni. Dzięki eksperymentom muzycznym KOOL DJ HERZ-a czy GRAND WIZARD THEODORE'a pojawiały się nowe techniki wykorzystywania sprzętu i czarnych winylowych płyt, używanych do miksowania muzyki. Twórcy, bawiąc się urządzeniami oraz dźwiękami i beatami przez nie generowanymi, doprowadzili swój warsztat do perfekcji, tworząc tym samym muzykę bardzo urozmaiconą, ciekawą i rozwijającą się do dzisiaj.

Typowy hip hopowy jam (impreza) to składowa kilku czynników i wydarzeń. Na nielegalnych imprezach, organizowanych na ulicach czarnych gett, atrakcję stanowili (i do dzisiaj stanowią) nie tylko MC i DJ-e. Na zaproszenie rymujących Mistrzów do zabawy ruszali także tancerze breakdance, któ-

SPRAWDŹ



rzy w rytm połamanych dźwięków wyczyniali niesamowite, karkolomne akrobacje taneczne, budząc zachwyt publiki. Przypuszczalnie w tym samym czasie dramatycznie zaczęła kurczyć się liczba czystych, nie pomalowanych miejsc na wszelkiego typu murach, budynkach i miejscach użyteczności publicznej. To writerzy, oznaczając terytorium swoimi charakterystycznymi tagami, tworzyli kolejną składową hip hopowej kultury.

Tak, bo hip hop to kultura, żyjąca własnym rytmem - rytmem ulicy, bloków, podwórek, szarych klatek schodowych. To kultura istniejąca po to, by ubarwić rzeczywistość wielkomiejskiej szarości, wentyl bezpieczeństwa dla skumulowanych frustracji pokoleń żyjących w ogromnym, bezdusznym mieście. To ważny przekaz dla tych, dla których realia nie są obojętne, ale to też zabawa, muzyka, taniec, kolor. To kultura czterech elementów: MC-ing, DJ-ing, breakdance'ing i graffiti.

Znaczącym przykładem pogodzenia wszystkich składników tego ruchu jest działalność organizacji pod nazwą UNIVERSAL ZULU NATION. Jej funkcjonowanie zapoczątkował Afrika Bambaataa dojrzewający w duchu czarnego nacjonalizmu i religii czarnego islamu. Prowadząc jako didżej tak zwane «block parties», dostrzegł potrzebę skonsolidowania przejawów działalności hip hopowej. Ukierunkował powstałą w ten sposób energię na pozytywne działania przeciwko przemocy, narkotykom, przestępczości, popierając przy okazji samoświadomość i rozwój wewnętrzny.

Podstawą hip hopu jest właśnie rozwój - tu nie można stać w miejscu. Patrząc z perspektywy ponad dwudziestu lat dostrzegalna jest droga, jaką przebył ten nurt. Stawiając nacisk na ciągłe doskonalenie się, wciąż prze do przodu. Dzięki tradycji słownych pojedynków przeprowadzanych przez MC, każdy, kto działa w szeroko pojętej kulturze hip hop nie pozostaje przez dłuższy czas w tym samym punkcie. Freestyle'owe potyczki MC zmuszają ich do ciągłej pracy nad płynnością i stylem swoich rymów. Didżeje opracowują kolejne sztuczki na gramofonach, prezentując je potem podczas didżejskich bitew, a show, który tworzą, to jedna wielka magia.

Tancerze, writerzy też nie stoją w miejscu - każdy stara się osiągnąć własny, niepowtarzalny styl, dodając do i tak trudnej sztuki coraz to bardziej skomplikowane elementy.

W hip hopie jest trochę brudu, trzeba to przyznać, ale na tym również polega istota tego zjawiska. Istota dotycząca prawdy, szczerości przekazu, postaw, działania. Wielu wykonawców przyznaje się do związków z kryminalnym podziemiem, do działalności w gangach, do handlu narkotykami, do przekrętów. Opowiadając o problemach, wiedzą, o czym mówią, bo sami w tym tkwią lub kiedyś tkwili, tak jak raperzy z legendarnej już grupy NWA. Najważniejsze jednak jest to, że opowiadając różne historie, wykonawca jest szczery. Niedopuszczalna jest sytuacja, żeby ktoś rymował o czymś, o czym zupełnie nie ma pojęcia, bo szczerość i prawdziwy przekaz to kolejna ważna zasada obowiązująca w hip hopie.

Ale to przecież nie wszystko, to nie tylko czarna strona ulicy, to nie tylko gangsterzy,

broń i prochy. Dzięki swojej różnorodności hip hop niesie w sobie masę pozytywnego przekazu. Opowiadając o różnych sytuacjach ze swojego życia, MC starają się komentować je, tym samym pokazują, jak radzić sobie z systemem, który powoduje całe zło wokół nich. Za kolejną legendę, tym razem poruszającą się w stylistyce pozytywnego hip hopu, może być uznana grupa A TRIBE CALLED QUEST.

Dziś hip hop to potężny rynek, to wytwórnie muzyczne, takie jak DEF JAM, RAWKUS, LOUD, to moda z wyspecjalizowanymi firmami (FUBU, ECKO), oferującymi dosłownie wszystko, co założyć na siebie chce miłośnik ha-ha. Do tak silnej pozycji rymowanej muzy na rynku przyczyniła się w dużej mierze działalność grup NWA, PUBLIC ENEMY, EPMD, GANG STAAR. Potęga tego stylu życia i muzyki to także sukcesy komercyjne wykonawców spod znaku WU TANG, który to notabene stworzył ogromną korporację WU, mieszczącą w sobie wszystko, co w hip hopie można dziś znaleźć. Współczesne Ha-Ha jako muzyka to różnorodność przekazu, wielorakość stylów, niesamowita kreacja i pomysłowość twórców.

Trudno się więc dziwić, że hip hop na dobre zadomowił się i w naszym kraju. Co prawda wciąż pokutuje dziwny i krzywdzący stereotyp, że polski HH to banda małolatów w za szerokich spodniach. Imprezy kojarzone są z dzieciakiem wykrzykującym do mikrofonu wyłącznie przekleństwa, muzyka to tylko jakieś trzaski, szumy i basowy łomot. Połamańcy się łamią i tarzają po podłodze, a graficiarze brudzą mienie publiczne wokół klubu, w którym się to wszystko dzieje.

Nie da się ukryć - jest w polskim hip hopie sporo mody i pozerstwa, jest i fascynacja hardcore'owym czy gangsta rapem. Znajdujemy tu nieraz wymuszoną pozę ulicznego zabijaki, dobrze przyswojony hip hopowy slang, rymy o rymach, bądź w trochę lepszym wydaniu o paleniu blantów (skrętów).

Taki stereotyp rzeczywiście pokutuje, nie do końca niesłusznie, jednak rzadko kto pragnie to zmienić. Media (może prócz Radiostacji) i duże wytwórnie płytowe widzą hip hop według powyższego stereotypu. Patrząc głębiej, prawda okazuje się być o wiele ciekawsza.

Od momentu, kiedy w Polsce zaczął się nagły boom na hip hop, minęło trochę czasu i sytuacja na rynku zdążyła się już unormować. Niewątpliwie istnieje pierwsza liga wykonawców spod znaku Ha-Ha, z pewnym dorobkiem płytowym, dużą popularnością i mocą twórczą. Tworzą coś, co można nazwać jako pierwszy obieg - oznacza to większe nakłady płyt, promocję (co prawda w wersji minimum), częstsze koncerty. Do tej czołówki można zaliczyć przede wszystkim takie grupy, jak TRZYHA/WD, MOLESTA/EWENEMENT, WYP3, KALIBER44, ESENUZET. Poza czołówką istnieje bardzo silny drugi obieg, w którym działają zespoły mające na koncie mniejsze sukcesy komercyjne, głównie dlatego, że materiały tych wykonawców wydawane są w małych wytwórniach, powstałych w zasadzie po to, żeby wydać ten jeden konkretny tytuł. Albumy takie wychodzą w niskich nakładach, mają mniej rozwiniętą promocję i nie mogą liczyć na wielki szum wokół grupy. Jednak nie oznacza to, że przekaz artystów działających na tak zwanym nielegalu ginie gdzieś w przestworzach. Doskonałym przykładem, pokazującym, że w małych, indywidualnych przedsięwzięciach tkwi moc, jest popularność i styl warszawskiej grupy GRAMMATIK. Jeżeli do doskonałych podkładów dodamy przemyślane, ciekawe rymy, możemy być pewni, że nasz trud zostanie dostrzeżony przez słuchaczy, tak jak było to w ich przypadku.

Polski rynek jest wciąż chłonny, wciąż świeży, wciąż potrzebuje niecodziennych muzycznych objawień. Na szczęście wokół rodzimego rymowania działa aktywnie wielu świetnych ludzi, którym zależy na tym, aby w polskim hip hopie dobrze się działo. Zestawiając ze sobą oba fakty, jestem pewien, że da to niezły efekt. Ci wszyscy, którzy teraz po domach, studiach, klubach pracują nad swoim stylem i przekazem, niebawem pokażą nam swoje oblicze, a zapewniam was - dobrych twórców, o których już niedługo usłyszymy, jest wielu.

Podziemne wydawnictwa co chwila wypuszczają niezłe ciekawostki, raz na jakiś czas pojawiają się imprezy, których nie warto omijać, bo naprawdę są mocno hip hopowe. Szczerzy MC rymują o tym, co czują, producenci i dżeje stają na głowie, by muzyka była jeszcze ciekawsza. Coraz więcej jest koloru na murach, coraz więcej zbombionych wagonów kolejowych. Breakdance może rzeczywiście pojawia się rzadziej, ale zapewniam was, istnieje w Polsce i break na niezłym poziomie. Szkoda tylko, że tak rzadko, a właściwie prawie wcale, pojawiają się u nas wykonawcy będący legendą stylu.

Szczerze zachęcam do podróży w głąb hip hopu. To naprawdę niesamowite przeżycie usłyszeć w tekstach jakiegoś MC to, co czuje się w sobie, pokołysać się w rytm tłustego hip hopowego beatu zgodnie z rytmem swego serca, popatrzeć na to, co potrafią wyczyniać b-boye i writerzy. To szczera kultura, rytm miasta, ulic, podwórek, bloków. Jeśli wiesz, o czym mówię, to jest to także twój rytm.

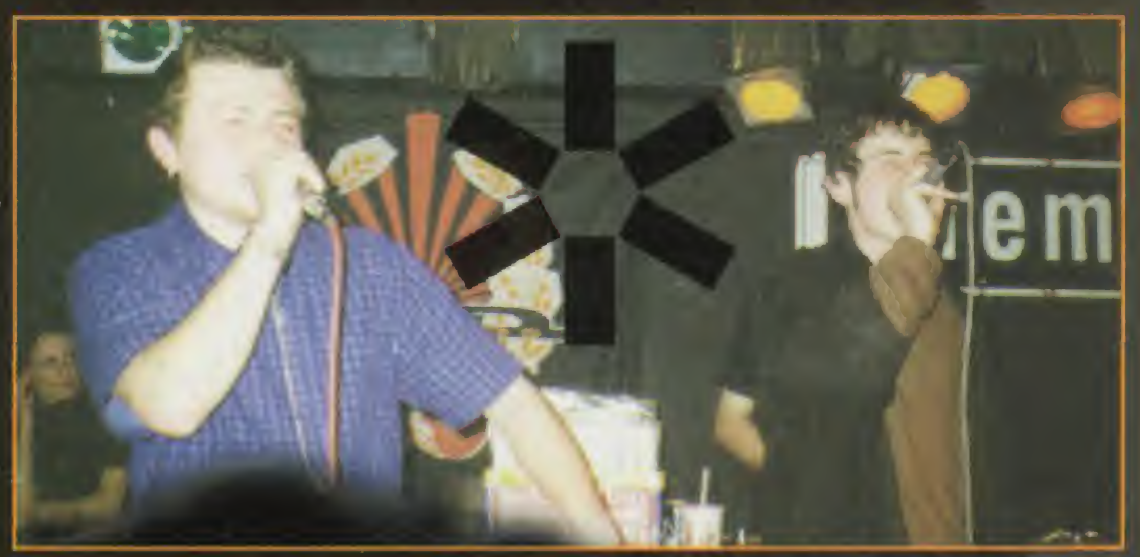
Dzięki, yah.

Więcej o HH znajdziesz na stronach netowych:
http://enigma.art.pl
http://hiphop.art.pl
http://www.multigroup.com.pl
Zwróć uwagę na to, co wydaje Asfalt Records (http://www.asfalt.pl).

Le Xus

KALIBER 44

W TRZY PŁYTY DOOKOŁA HIP HOPU



Pierwsze zdanie dotyczące Kalibra 44 jest truizmem — to najbardziej znana i utytułowana polska kapela hip-hopowa. Drugie zdanie przysporzy mi wrogów nie tylko w światku HaHa — to najlepsza polska kapela grająca taką muzykę i działająca w świecie spasionych rytmów i dobrych rymów. Tak właśnie jest. Łatwo to sprawdzić, puszczając którąś z trzech ich dotąd wydanych płyt albo wybierając się na koncert Kalibra. Chłopaki grają ostatnio sporo, jeżdżąc po kraju z materiałem ze swojej ostatniej, bardzo dobrej płyty — „3: 44".

W obecny baku-skład Kalibra 44 wchodzi sześć osób. Od początku istnienia kapeli w kadrze działają Dab, Joka (dwaj MC o charakterystycznych głosach i dopracowanym warsztacie) i Feel X (jeden z lepszych DJ-ów w kraju). Magik, który pracował przy dwóch pierwszych płytach, zmienił niedawno bar-

wy klubowe i rymuje gdzie indziej (szkoda). Na „3: 44" zaistnieli nowi zawodnicy — Wujek Samo Zło, CNE (dwaj nowi, utalentowani MC) oraz DJ Bart, wspomagający Feel X'a przy kręceniu winylami i generowaniu rzetelnych beatów. O tym, że ekipa ta jest mocarna, można przekonać się zarówno słuchając nowej płyty, jak i idąc na koncert kapeli. Czerwcowe imprezy w Łodzi i Warszawie pokazały dopracowany warsztat chłopaków, a Wujek zaprezentował się jako świetny freestyle'owiec (z wydatnym udziałem Małego Kwiatka z Wawy).

Yanoos

Kapela przez sześć lat istnienia przeszła niesamowitą, rewolucyjną metorfozę, na każdej płycie zmieniając każdy element swego hip-hopowego stylu.

Pierwszy album - «Księga Tajemnicza: Prolog», był trzęsieniem ziemi dla polskiej sceny Ha-Ha, szokiem dla wielu nie osłuchanych z rapem odbiorców i kamieniem milowym tego typu muzy w naszym kraju. Nasze głowy zaatakowała niesamowity zestaw wyśpiewnych i wyrapowanych zakręconych tekstów, sprawnie nawiniętych na ciężką muzykę, niepokojące podkłady i ospałe beaty. Hip-hop prezentowany w «Księdze» jest psychodeliczny, cechuje się mrocznym klimatem i powagą prezentowaną przez teksty. Cechują się one dbałością o formę i wpisują w średniowieczno-fantastyczną stylistykę spójnego stylu, nazywanego przez załogę Kalibra «Magią i Mieczem». Kawałki takie jak «+ i -», «Zakon Marii do boju» czy «Bądź a klęknę» do dzisiaj budzą niepokój i wywołują dreszcze na plecach.

Wydana dwa lata temu druga płyta Kalibra, «W 63 minuty dookoła świata» to nie tylko według mnie najlepsza polska płyta Ha-Ha, to najlepiej sprzedający się krajowy album tego nurtu.

Styl «63 minut» to zupełnie inna bajka. Wygląda na to, że zespół wyszedł z mroku i z hip-hopu zaczął czerpać radość. Muzyka przeszła ogromną metamorfozę. Znacznie złagodniała, a DJ Feel X podszlifował warsztat do światowego poziomu i zyskał muzyczną tożsamość, zaakcentowaną na płycie. Rytmy są szybsze, radośniejsze, bujające, doprawione doskonałymi, niezbyt nachalnymi scratch'ami Feel X'a. W tekstach Dab, Joka i Magik odrzucili rapowe pozy i schematy, w których lubuje się nie tylko polska scena. Śpiewają o tym, co kołacze im się po głowach, szczerze i bez zadęcia. Śmiało i doskonale operują rytmami, symbolami, gęsto wlepiają metafory, aluzje, urządzają słowne wycieczki w różnych kierunkach (także w stronę literatury).

Bawią się słowem, a my bawimy się razem z nimi. Polecić śmiało można całą płytę, a najbardziej znane kawałki z niej to «Film», «Abradababra» i «C.Z.K.».

Trzecia płyta «3:44» wjechała w tym roku. Podsumowuje ona lata działalności i rozwoju Kalibra 44. Jest najbardziej dojrzała. Dopracowana, bardzo urozmaicona i profesjonalnie zagrana muzyka, i takie same teksty. Nie są tak tajemnicze jak na pierwszej płycie ani tak rozbudowane i bogate w treść, jak na płycie drugiej. Są po prostu dobre, świetnie opowiedziane i mądrzejsze od 90 proc. produktów polskiej sceny hip-hopowej. Hasło «baku baku» weszło do nawet do ogólnego, scenowego obiegu i niektórzy z przyjemnością stosują je na co dzień. :)

Wycieczkę w świat Kalibra proponuję odbyć wstecz - zaczynając od płyty najnowszej, a na historii z czasów Zakonu Marii (jak mówili o sobie Kalibrowcy kilka lat temu) skończywszy. Będzie to podróż w doskonały hip hop, muzę najlepszego sortu i teksty, które trochę gryzą w oczy dymem, ale na pewno warte są wysłuchania i zrozumienia

WYJDŹMY NA ULICE!

Finały NBA już dawno za nami. Zespół Los Angeles Lakers zasłużenie zdobył tytuł, pokonując zaskakująco dobrze grającą ekipę Indiany Pacers. Shaq O'Neal, zdominowawszy swą skuteczną grą najpierw sezon zasadniczy i playoffy, a potem finały, został MVP (najwartościowszym zawodnikiem), a cała ekipa Jeziorowców ma na palcach nowe pierścionki.

I co teraz? Emocje skończyły się, Polska Liga Koszykówki nie gra, amatorskie ligi mają przerwę, a w telewizji wakacyjne ogóry. Jest jednak sposób na granie w kosza pomimo tego, że kumple z zespołu powyjeżdżali, a sale pozamykane są na pięć spustów. Streetball, koszykówka uliczna - oto paca..., panaca..., hmmm, lekarstwo na tęsknotę za koszykówką. Wystarczy rozejrzeć się po okolicznych podwórkach albo przyszkolnych boiskach - gdzieś na pewno wisi albo stoi kosz i bardzo prawdopodobne jest, że spotyka się pod nim całkiem niezła ekipa graczy. Przy odrobinie szczęścia uda ci się także wziąć udział w jakimś turnieju koszykówki ulicznej. Organizowane są one coraz częściej, zarówno w dużych miastach, jak i mieścinach. Może będzie to początek większej kariery? Wszak od streetballa zaczynali tacy panowie, jak John Starks, Chris Mulin albo Detlef Schrempf, do niedawna gwiazdy NBA. Jeżeli nawet nie trafisz do ligi zawodowej, masz okazję świetnie sobie pograć. Warto.

NIE TAK DAWNO TEMU W AMERYCE

Zauważyłeś zapewne w amerykańskich filmach, że praktycznie nad każdym wyasfaltowanym podjazdem do garażu wisi kosz. Ojcowie prowadzają do niego swoje dziatki od chwili, gdy są one w stanie podrzucić piłkę do góry, a gdy latorośl podrośnie, grywają z nimi w słoneczne popołudnia.

Może nawet miałeś okazję obejrzeć któryś z filmów - «Above the Rim» albo «White Man Can't Jump»? Jeżeli tak, to wiesz już, do czego namawiam.

Koszykówka uliczna jest wynalazkiem amerykańskim. Właśnie w Stanach młodzież z biednych dzielnic wielkich miast, która nie miała szansy grać w basket w szkole czy klubie, zaczęła stawiać kosze na wyasfaltowanych podwórkach i placach. Ponieważ trudno było znaleźć kawał asfaltu wielkości wymiarowego boiska, najczęściej kończyło się na jednym koszu. Z powodu niewielkiego placu gry zespoły także zostały okrojone - grano parami, trójkami lub czwórkami. Nie było oczywiście mowy o sędziach - gracze sami decydowali, kiedy jest faul, często przy tym kłócąc się. Nieraz nowojorskie mecze kończyły się strzelaniną. Nie było także boiskowego zegara, dlatego też streetballowe pojedynki rozgrywane były najczęściej do określonej liczby zdobytych punktów. Aby przesunąć ciężar gry dalej od kosza, punkty liczone były i są następująco - rzut zza linii normalnie trzypunktowej liczy się za dwa punkty, a z pola dwupunktowego za jeden punkt. Dlatego też opłaca się rzucać z daleka.

Przez długie lata grano właśnie w ten sposób i gra się tak do dzisiaj. Na niezliczonych osiedlowych i przyszkolnych boiskach miast całego świata młodzi i starsi, mali i duzi, biali żółci i czarni grają w kosza pod gołym niebem. Nie przeszkadza im to, że obręcz rzadko powieszona jest na przepisowej wysokości 3,05 m. Nie jest ważne, że często dziurawy lub pofałdowany asfalt w niczym nie przypomina parkietu. Rzadko kto zwraca uwagę na to, że piłki na twardej nawierzchni niszczą się bardzo szybko, a buty po trzech miesiącach nadają się do wymiany.

Bo streetball ma swój urok. Meczom towarzyszą zazwyczaj ogromne emocje, sporo w nich wykłócania się o każdą piłkę i faul. Gra na niewielkim, asfaltowym boisku mniej ma w sobie taktyki, niż na wymiarowej sali, mniej jest miejsca na zwody i rozpędzenie się. Więcej jest za to gry fizycznej, kontaktowej, przepychania się pod koszem i fauli. A gdy zbierzesz z kumplami zgraną i mocną ekipę, powinniście pokusić się o start w turnieju. Uprzedzam jednak - zazwyczaj łatwo nie jest.

Zasady gry w streetball wybrane z jednego z regulaminów:

- Każda gra musi się rozpocząć z udziałem dwóch drużyn trzyosobowych. Drużyna może kończyć mecz w składzie dwuosobowym.
- W momencie powstania sporu, kontroler zatrzymuje grę, dając możliwość rozstrzygnięcia sporu.
- Kapitan zespołu jako jedyny przedstawiciel drużyny jest upoważniony do występowania w jej imieniu we wszystkich sprawach i sporach.
- Należy dążyć do polubownego załatwienia wszystkich sporów, w imię przyjacielskiej i serdecznej atmosfery zawodów. W przypadku braku polubownej decyzji kontroler gry wydaje werdykt ostateczny.
- Faule zgłaszane są przez samych zawodników. Złośliwe faule zauważone przez kontrolera są karane rzutem osobistym i przyznaniem piłki po rzucie drużynie przeciwnej.
- Brutalność w grze lub złe zachowanie danej drużyny może doprowadzić do wykluczenia drużyny z turnieju na podstawie decyzji sędziego głównego.

W TURNIEJOWE SZRANKI

Przyjmuje się, że pierwszą firmą cyklicznie organizującą turnieje streetballa był Adidas. Przypuszczam, że przed pierwszym turniejem Adidasa odbyło się w Stanach Zjednoczonych kilka setek podobnych imprez, przyznać jednak trzeba, że firma ta ma ogromny wkład w rozpropagowanie koszykówki ulicznej.

Reguły gry obowiązujące na turnieju niewiele tylko różnią się od tych, które obowiązują w towarzyskim streetballu. Głównymi różnicami jest wprowadzenie limitów czasu na rozegranie akcji i zakończenie meczu oraz obecność sędziów-mediatorów. Z zasady powinni oni interweniować tylko wtedy, gdy zespoły nie mogą dogadać się same co do spornych kwestii, często jednak arbitrzy muszą normalnie sędziować mecze. Regułą powszechnie obowiązującą są trzyosobowe zespoły, nielimitowana liczba zmian i jeden lub dwóch rezerwowych.

Dobrze zorganizowany turniej jest niepowtarzalną imprezą. Nieraz bierze w nim udział kilkadziesiąt (albo nawet ponad sto) drużyn, walczących ze sobą na oczach tłumów. W tle przygrywają kapele najczęściej hip hopowe, czasami przyjeżdżają sławni koszykarze (ostatnio w Łodzi byli Adam Wójcik i Maciej Zieliński), a jeżeli sponsorzy okażą się hojni, to zwycięskie drużyny wyjeżdżają okryte nie tylko chwałą, ale i z pokaźnym workiem nagród lub nawet treściwym czekiem.

Aby to osiągnąć, trzeba mieć jednak świetnie zgraną, silną fizycznie ekipę. Trzeba też dużo grać na asfalcie i pod gołym niebem, bo to nie to samo, co hala i parkiet. Gałka w ręce więc i na ulicę!

Wybrane pojęcia slangu (nie tylko) streetballowego:

airball — fatalne pudło (piła nie dotyka nawet siatki)
all net, nothing but net, swish — czyste trafienie
apple, rock, skóra, skałka, gałka — piłka do kosza
boogie — efektowny zwód zakończony zdobyciem punktów
brick, cegła — bardzo nieudany rzut
bus stop, jumper — rzut z wyskoku
change of hands, rip — przechwyt
chippie — punkty zdobyte bez większego wysiłku
chump — żałośnie słaby zawodnik
death valley, from downtown — rzut zza linii za 2 punkty
game point — punkt kończący grę przy remisie
gunner — świetnie rzucający zawodnik
handle — świetny drybler
hoop, rim — kosz
look — efektowne minięcie obrońcy albo asysta
out front — miejsce rozpoczęcia meczu
point game — mecz, o którego wyniku decyduje jeden punkt różnicy
prayer — rzut, który nie miał prawa wpaść do kosza, a wpadł
rain — seria rzutów z dużej odległości
run and gun — seria szybko zdobytych punktów
skywalker — gracz o doskonałym wyskoku
slab — asfaltowe boisko do gry w streetball
three sixty — wyskok z pełnym obrotem
tree — wysoki zawodnik
zip — miażdżące zwycięstwo (do zera)

ASFALCIE

ZOSTAŃ GWIA

Nowoczesny pecet powinien być multimedialny. Oznacza to, że oprócz programowania, dokonywania skomplikowanych operacji matematycznych i łączenia się z Internetem powinien bawić nas doskonałą grafiką i dźwiękiem.

Większość komputerowych maniaków multimedialność swego „kompa" wykorzystuje w grach. Znalazło się jednak kilka osób, którym nawalanie w klawiaturę przestało wystarczać. Postanowili zająć się czymś ambitniejszym. Jedni programowali, inni zajmowali się grafiką, a jeszcze inni robili muzykę. Domowi kompozytorzy zaszywali się w swych pokojowych studiach nagrań, by tworzyć utwory i „utworki", które potem robiły furorę w licznych przegrywalniach programów i na giełdach.

O robieniu muzyki na pecetach można mówić dopiero od momentu powstania pierwszych kart muzycznych, które potrafiły przetwarzać próbki dźwiękowe, a dodatkowo wyposażone były w syntezator barw FM. W miarę rozwoju technologii zaczęły powstawać karty muzyczne, które dysponowały jakością próbkowania do 48 kHz, szesnastobitowym dźwiękiem i tzw. syntezą wavetable. Umożliwiały one oprócz wysokiej jakości odtwarzania i nagrywania sampli, także pełną zgodność ze standardem General Midi. Podstawową kartą stał się Sound Blaster firmy Creative Labs, który toczył wielkie boje z drugim gigantem - kartą Gravis Ultrasound. Obecnie na rynku można nabyć SB Live - najnowsze i najwspanialsze dziecko Creative'a, oraz wiele akcesoriów, które zaspokoją muzyczne potrzeby zarówno zwykłych graczy, jak i profesjonalistów.

Współczesny, domowy kompozytor ma do dyspozycji dwa systemy: programy typu tracker oraz midi. Jeśli jest bardzo ambitny, może połączyć możliwości obydwóch. Co ma jednak zrobić osoba, której natura poskąpiła talentu muzycznego, a słoń nadepnął na ucho? No cóż... Nie pozostaje nic innego, jak tylko sięgnąć po program MUSIC MAKER GENERATION 5 firmy Magix.

MUSIC MAKER GENERATION 5

TY RÓWNIEŻ ZOSTANIESZ KOMPOZYTOREM

Jeśli wierzyć zapewnieniom autorów, MUSIC MAKER GENERATION 5 jest oprogramowaniem muzycznym najnowszej generacji. Twórcy założyli, że nie tylko muzycy powinni mieć możliwość tworzenia wartościowych utworów - teraz każdy może tego dokonać, a do szczęścia potrzebny jest jedynie komputer z kartą muzyczną i wspomniany wcześniej MUSIC MAKER.

Mówiąc krótko - praca na Makerze polega na wstawianiu sekwencji (loopów perkusyjnych, melodii, wokali) w gotowe ścieżki, które są tak ustawione, by wszystko grało zgodnie z rytmem i tonacją. Producenci stworzyli kilkadziesiąt sampli, które są kawałkami utworów - oddzielnie mamy linię melodyczną, perkusję, tła i dodatki. Wszystko to należy poskładać do kupy, opatrzyć tytułem, zgrać do mp3 i ... kariera muzyka stoi przed nami otworem.

Zabawa zaczyna się od wybrania liczby dostępnych kanałów. Interfejs, którym operujemy, jest bardzo wygodny i ma o wiele nowocześniejszy wygląd niż dosowe trackery czy programy do tworzenia MIDI. Ścieżki (tracki) możemy powiększać i zmniejszać tak, jak jest nam wygodnie. Wstawianie sampli polega na wybraniu odpowiedniego katalogu i, po wskazaniu danego wave'a (lub mp3), przeciągnięciu na określone miejsce na ścieżce. Prawym „klikiem" możemy dodać kilka efektów, takich jak reverse, echo, reverb, filter, bądź regulować głośność. Oprócz tego na pasku zadań oraz na „przenośnym" menu mamy do dyspozycji kilka pomocnych ikon, które przydają się podczas edycji sampli. Jeśli zabraknie nam kanałów, możemy użyć opcji mixdown i wszystko to, co do tej pory udało nam się zrobić, konwertujemy do jednego wave'a.

HOUSE, A MOŻE HIP-HOP?

Jaką muzykę możemy tworzyć przy pomocy tego softu? Oczywiście każdą. To wymaga

jednak posiadania własnych bibliotek sampli dźwiękowych oraz umiejętności ich obrabiania w taki sposób, aby pasowały do parametrów ścieżek Makera (chodzi tu przede wszystkim o tempo i tonację). Laikom autorzy dali do dyspozycji dosyć skromny zbiorek plików dźwiękowych. W podstawowej wersji programu znajduje się kilka działów muzycznych. Jest to hip-hop, breakbeat,

dance-electro, disco-house i techno-trance. W każdym takim katalogu znajdują się podkatalogi z podziałem instrumentów i barw muzycznych. Są to m.in.: perkusja (pojedyncze brzmienia i gotowe rytmy), keys (melodyjki, motywy i inne przeszkadzacze), guitars, fx (szumy, brzdęki, scratche), strings (smyczki i ciekawe głębokie tła muzyczne) oraz vocals. Te ostatnie bardzo dobrze wypadają w dziale hip-hop. W ciągu paru minut możemy stworzyć „gangsterski" kawałek rodem z Zachodniego Wybrzeża

AZDA

z wokalem jakiegoś „original gangsta"... Yo maaaan!

Niestety, sampli nie jest dużo. Po dłuższej zabawie stwierdzamy, że nie można zrobić już niczego nowego, ponieważ wszystkie dźwięki „przejadły się" nam. Producenci MAKERA pomyśleli jednak i o tym. Dodatkowe sample można ściągnąć z Internetu lub kupić na płytach. W ofercie mamy do wyboru krążki z próbkami takich rodzajów muzyki, jak Rock / Crossover/ Industrial, BigBeat/ Drum'n'bass czy Ambient/ Triphop. Podstawową wadą tych cedeków jest z pewnością cena - za każdy trzeba zapłacić około dwudziestu dolarów, co dla przeciętnego użytkownika pecetów jest kwotą dosyć wysoką.

Oprócz wstawiania dźwięków możemy opatrzyć nasze dzieło ruchomym obrazem, czyli plikiem wideo (avi) lub graficznym (bmp, pcx, jpeg, tiff, pcd). Wygląda to całkiem nieźle, gdy w rytm naszej muzyczki jakaś czarnoskóra piękność rusza bioderkami. Ulalala...!

CZARY MARY

Nie można nie wspomnieć o elementach technicznych. Żaden program muzyczny nie może funkcjonować bez miksera. Oczywiście nie brakuje go i w MAKERZE. Pozwala on na ustawienie głośności poszczególnych kanałów, panningu (czyli efektów stereo) oraz graficznego equalizera (podbijanie i spłycanie tonów). Ciekawym rozwiązaniem jest możliwość zastosowania tzw. wtyczek w formacie DirectX (DXPlugins). Dogrywając małe programiki, możemy rozszerzyć możliwości edycji sampli w MAKERZE o wiele nowych efektów. Bardzo pomocną aplikacją jest również automat perkusyjny Drumkit Event Editor, który pozwala układać własne rytmy perkusyjne. Nie jest on bardzo rozbudowany, ale posiada takie funkcje, jak cutoff czy distortion, a także umożliwia wgrywanie banków brzmień. Podobne wirtualne urządzenie, które posiada MUSIC MAKER, to Silver Synth - analogowy syntezator. Nie jest on idealną symulacją prawdziwego instrumentu, gdyż ma małą skalę modulacji dźwięku. Myślę jednak, że dla początkującego muzyka z pewnością będzie on dużą frajdą, a na pewno sporą zagadką (hmmm... do czego służą te guziczki i pokrętła?).

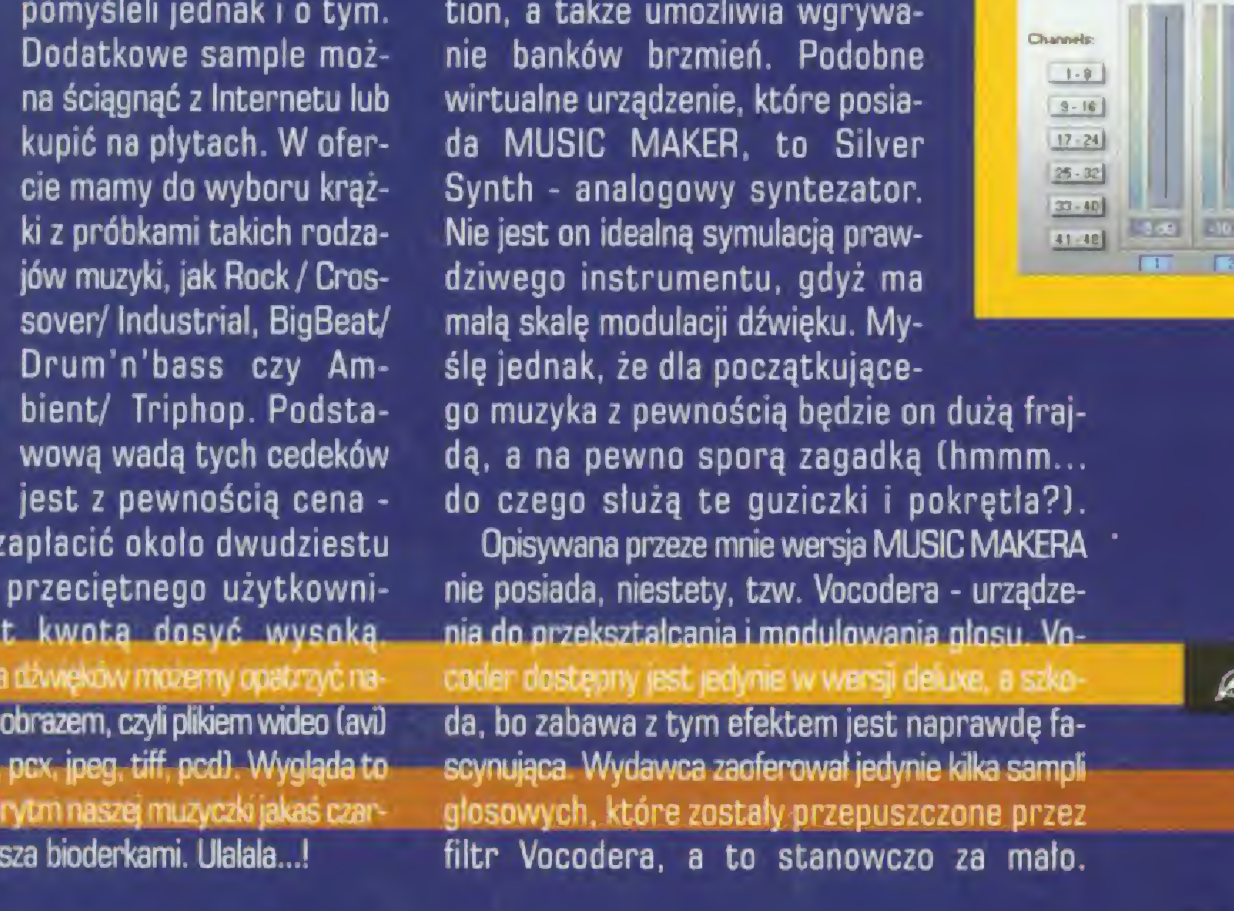
Opisywana przeze mnie wersja MUSIC MAKERA nie posiada, niestety, tzw. Vocodera - urządzenia do przekształcania i modulowania głosu. Vocoder dostępny jest jedynie w wersji deluxe, a szkoda, bo zabawa z tym efektem jest naprawdę fascynująca. Wydawca zaoferował jedynie kilka sampli głosowych, które zostały przepuszczone przez filtr Vocodera, a to stanowczo za mało.

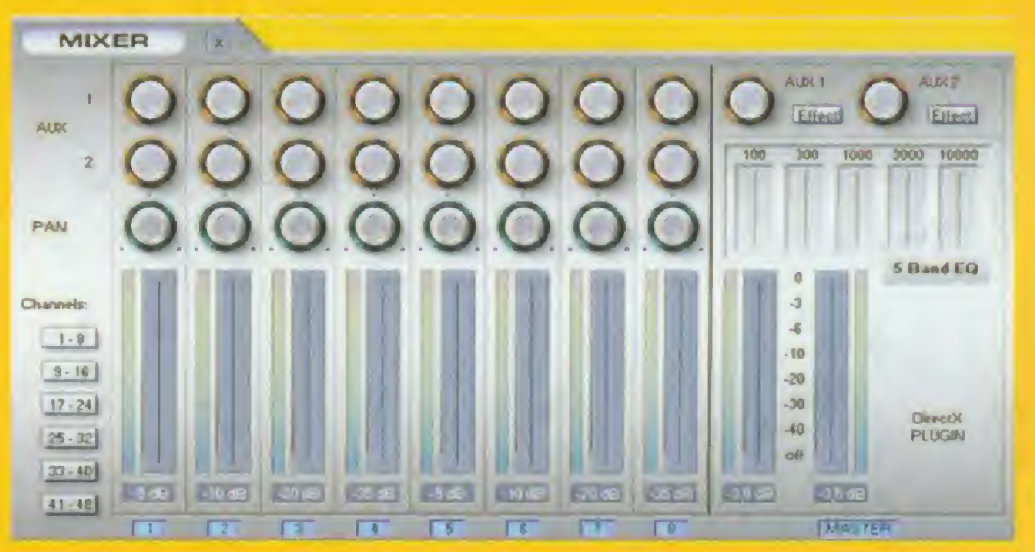
COŚ DLA MIDIMANIAKÓW

Zadowoleni z MAKERA będą również posiadacze kart z bankami brzmień MIDI (Wavetable). W tej wersji MAKERA można importować pliki midi, tworzyć z nich melodie i rytmy perkusyjne. Jeśli dysponujemy kartą posiadającą pamięć (np. SB Live), to dodatkowe banki MIDI z pewnością przydadzą się podczas tworzenia muzyki.

Okazuje się nawet, że producenci MAKERA pomyśleli też o superleniwych użytkownikach. Jeśli nie chce nam się kombinować z ustawianiem sekwencji, wystarczy „poprosić", by zrobił to za nas Song Wizard. Po prostu trzeba dać mu kilka wskazówek, określić, jakiego rodzaju ma to być muzyka i program aranżuje utwór, pod którym możemy się podpisać. Ale jest to już chyba szczyt lenistwa...

MUSIC MAKER, zarówno ta, jak i poprzednie jego wersje, są programami dla osób, które chcą jedynie pobawić się w kompozytorów. Oczywiście, gdyby ktoś się uparł, mógłby stworzyć swe dzieło od podstaw, ale do tego służy wiele innych programów (np. Cubase czy Impulse Tracker). Są one lepsze i mają o wiele więcej możliwości. Jeśli jednak chcemy przez chwilę poczuć się jak zawodowcy, wystarczy odpalić MUSIC MAKER GENERATION 5, a pogramy śpiewająco (nie najlepsze to porównanie :).





Willy de Boy

Crime Cities

Ponad dwadzieścia śmiercionośnych broni. Od broni energetycznych poprzez konwencjonalną do rakiet oraz broni masowego rażenia. Zróżnicowane silniki, wielopoziomowe osłony i inne dodatki. Kilkanaście zmiennych parametrów opisujących możliwości pojazdów. Kilkadziesiąt charakterystycznych postaci.

Przyjaźń, nienawiść, zaufanie i zdrada. Pasjonująca opowieść o dramatycznej walce jednostki z systemem. Trzy całkowicie odmienne, tętniące życiem miasta, o przeciętnej powierzchni 30 km^2 z budynkami o wyskości przekraczającej 3 km. Miasta pełne przemocy i seksu, w których nie ma miejsca na słabość i niezdecydowanie. Niezwykle przebiegłe i groźne AI, zarówno sprzymierzone jak i wrogie w stosunku do gracza. Jednostki patrolowe Starpolu zawsze gotowe by pomagać i chronić obywateli Pandemii.

Pełna obsługa Forceedbacka, efekty strzałów, kolizje i co każdy pilot ceni najbardziej, delikatne wibracje silnika grawitacyjnego. Zapierające dech w piersiach efekty specjalne. Eksplozje, płomienie i rykoszety. Dym, mgła i dynamiczne światła. Nieprzewidywalna pogoda. Porywający multiplayer, przez Internet oraz sieć LAN. Ponad sto typów pojazdów. Pełen przekrój przemysłu motoryzacyjnego Federacji. Pojazdy „komercyjne" Starpol, Służby Miejskie i pojazdy militarne.

Klimatyczna muzyka, znakomite efekty dźwiękowe i system komunikacji głosowej. Trzy widoki: FPP(HUD), TPP i kokpit. Ponad osiemdziesiąt zróżnicowanych, wciągających misji. Pościg, polowania, misje ochrony i ratunku. Precyzjnie zaplanowane akcje i żywiołowe bitwy.

cena: 99 zł

techland
software publisher

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel. (062) 73 72 739
www.techland.com.pl
e-mail sprzedaz@techland.com